GIOCHI DI PRESTIGIO

PER INTERMEZZI

RACCOLTI E SCENEGGIATI DA A. BELTRAMI

Terza Edizione riveduta e corretta
con aggiunta di nuovi giochi

ILLUSIONISMO - PRESTIDIGITAZIONE - MAGIA
DESTREZZA - ABILITÀ - TRUCCHI - IMBROGLI
SORPRESE - SPIRITISMO - MAGNETISMO - CAL-
COLI - TROVATE - SCEMPIAGGINI - FENOMENI
SCHERZI - COSE IMPOSSIBILI - OCCULTAZIONI
RADIO - TRASMISSIONE DEL PENSIERO - ECC.

Prezzo L. 3,50
Per posta L. 4,--

Libreria Editrice SERAFINO MAJOCCHI - Via Meravigli, 7
MILANO
1939

GIOCHI DI PRESTIGIO

PER INTERMEZZI

RACCOLTI E SCENEGGIATI DA A. BELTRAMI

Terza Edizione riveduta e corretta
con aggiunta di nuovi giochi

ILLUSIONISMO - PRESTIDIGITAZIONE - MAGIA
DESTREZZA - ABILITÀ - TRUCCHI - IMBROGLI
SORPRESE - SPIRITISMO - MAGNETISMO - CALCOLI - TROVATE - SCEMPIAGGINI - FENOMENI
SCHERZI - COSE IMPOSSIBILI - OCCULTAZIONI
RADIO - TRASMISSIONE DEL PENSIERO - ECC.

Prezzo L. 3,50

Per posta L. 4,--

Libreria Editrice SERAFINO MAJOCCHI - Via Meravigli, 7
MILANO
1939

Ministero dell'Interno — Direzione Generale di P. S.
Ufficio Centrale Revisione Teatrale e Cinematografica N. 1886

Visto: *Nulla osta alla rappresentazione.*

Roma, 14 dicembre 1932-XI.

p. Il Ministro
f. Zurlo

UNIONE TIPOGRAFICA - MILANO

PREFAZIONE

Lo scopo prefissosi dal compilatore di questa raccolta è quello di dar modo a chi abbia buona volontà e sufficiente capacità di esibirsi in società o in teatrini come prestigiatore, sia pure disponendo di pochi mezzi e senza dover effettuare lunghi e costosi preparativi.

I giochi scelti, alcuni originali, altri riesumati fra i migliori del genere, sono esposti in forma chiara e precisa, nè per la più parte di essi manca quel contorno di chiacchiere e di brio indispensabile per tener desta l'attenzione dello spettatore e incutergli quel senso di suggestione e di sorpresa, che sono arra di sicuro successo.

Tutti i giochi così detti di prestigio, anche quelli presentati da professionisti, se non sono imperniati su di fenomeni naturali (ipnotismo, magnetismo, ecc.), su esperimenti scientifici, fisici, chimici o matematici (giochi coi numeri, trasformazioni di colori, effetti di luce, ecc.) poco noti alla maggioranza del pubblico, oppure che non siano il prodotto di qualità intrinseche naturali od acquisite (funambulismo, acrobatismo, ecc.) hanno generalmente per base il trucco o l'accordo preventivo con gli immancabili compari.

La chiacchiera, la parlantina del prestigiatore deve perciò essere brillante, inesauribile, travolgente, nè ad esso deve far difetto una buona dose di presenza di spirito per

rimediare ai possibili errori o agli incidenti che possono sempre capitare e nuocere al successo.

Il prestigiatore deve essere artista, padrone del palcoscenico, signore del pubblico: deve, in una parola, saper trarre dal pubblico quella corrente di suggestione e di simpatia che non sembra molto difficile saper suscitare.

Occorre infine buona memoria e... la necessaria preparazione da ottenersi solo «provando e riprovando».

«Provando e riprovando» il nostro prestigiatore dilettante potrà sempre fare la sua brava figura ed anche — perchè non dirlo? — aprire nuovi orizzonti alle proprie possibilità.

GIOCHI DI PRESTIGIO

NEL REGNO DELLA MAGIA O QUASI

Sulla scena: un tavolo, con tutto l'occorrente. Dal palcoscenico scala d'accesso alla platea.

(Al suono di una marcia festosa, vestito inappuntabilmente di nero, redingote e cilindro, l'attore fa la sua brava entrata trionfale. Egli porterà infilate al braccio sinistro n. 4 fettuccie di carta già preparate come sarà detto in seguito e a tempo di musica eseguirà il suo primo gioco. Taglierà cioè le quattro fettuccie ad una ad una dividendole in due e farà vedere come esse si siano così trasformate, gettandole poscia in platea).

(Si prendono quattro fettuccie di carta bianca robusta, larghe circa due centimetri e lunghe circa un metro. La prima di esse la chiudete ad anello incollando insieme le due estremità e facendo in modo che il nastro di carta non venga attorcigliato. La seconda la chiudete invece attorcigliandola una volta. La terza la attorciglierete due volte. La quarta infine la chiuderete facendola attorcigliare tre volte. Il pubblico naturalmente non s'accorgerà di tali piccole differenze e crederà di vedere quattro fettuccine tutte eguali. Tagliandole con la forbice, le dividerete, come s'è detto, in due parti ed otterrete curiosissimi effetti). Signore e signori! Questa forbice è incantata. L'altro giorno mi sono divertito a tagliare la coda al mio cane e glie l'ho appiccicata sul naso. Un effetto meraviglioso... Scusate! Dimenticavo di presentarmi al colto e gentil pubblico... Io sono... In verità non ci sarebbe bisogno di presentazione. Chi non conosce il prof. Letrik! Nessuno al mondo... Non l'America dove sono stato fino a ieri, si può dire; non l'Africa; non la Francia; non l'Inghilterra; non la Germania; non Roccacannuccia; non Baggio-Bovisa-Cagnola si cambia. Io ho lavorato presso tutte le Corti... Corti, cortili, strade piazze, ecc., ecc. Tutti i teatri hanno avuto l'onore di ospitarmi... La Scala, il Regio, il S. Carlo, S. Vittore, S. Fedele, ecc.... e questa sera sono qui. Il programma dice: Nel regno della magìa... Troppo poco... Doveva dire: Nel regno

dell'impossibile... Doveva dire... Inutile star qui a rammaricarsi... Mi vedranno all'opera. C'è qualcuno di loro che voglia prestarmi un fazzoletto? Un fazzoletto, bianco, possibilmente pulito e coll'orlo a giorno... Grazie (*lo spiega*). Ora mi occorre uno stuzzicadenti... C'è nessuno? Per cortesia, provi qualcuno al buffet... (*glielo porgono*). Grazie molte. (*Mentre ritorna sul palco pone il fazzoletto avuto in una delle capaci tasche della sua redingote ed estrae con destrezza da un'altra tasca un suo fazzoletto già preparato. Detto fazzoletto dovrà cioè avere infilato nell'orlo uno stuzzicadenti*). Pregiatissimi signori! Ecco qua: un fazzoletto bianco ed uno stuzzicadenti. Che bel titolo per un romanzo moderno! per un duetto d'amore stile novecento! che bel soggetto per un quadro futurista! Il fazzoletto e lo stuzzicadenti. Niente di tutto questo... Ben altro vedrete... Mi manca però qualche cosa... Ah! un segretario... C'è qualcuno che vuol prestarsi? Benissimo... venga lei (*scegliere un ragazzetto*). Sentiamo. Lei (*molto in fretta*). Come si chiama? E' figlio di suo padre? Quanti anni ha? Va a scuola? Le piace la pastasciutta? Come? non sa rispondere a nessuna delle mie semplicissime domande? Le ho dette troppo in fretta? Non me ne sono accorto. Pazienza! Stia attento. Questo cos'è? (*risponderà: un fazzoletto*). Niente affatto! E' un moccichino... E questo? (*mostrando lo stuzzicadenti*). Sa come si chiama in francese? No? si chiama: *cure-dent*. Dunque io infilerò questo stecchino nell'orlo del fazzoletto (*eseguisce*). Così... Adesso lei, caro segretario, lo prenda in mano e lo tenga ben fermo... Vediamo: lei è capace di rompere in due o tre pezzi lo stecchino? Sì? Avanti, lo rompa in due, in tre, in quattro, in cento pezzi. (*Il segretario eseguisce*). Bravo! Hanno sentito?... Lo stecchino è stato rotto... Non ci credono?... (*toglie il fazzoletto dalle mani del segretario e scende in platea per far constatare a qualcuno che lo stuzzicadenti è realmente spezzato*). Osservino, tocchino con mano... Dica, dica (*a qualcuno*) in quanti pezzi è rotto? In tre pezzi (*torna sul palco tenendo alto con la mano il fazzoletto*). (*Al segretario*). Tieni... Fa vedere ai signori che lo stuzzicadenti è sempre spezzato (*Il segretario eseguisce*). Mettiamolo qui sopra questo fazzoletto (*prende il

fazzoletto e lo pone in piedi sul tavolo). Vedi? io posseggo una colla invisibile magnetica che accomoda tutto a distanza... L'ho qui nel soffio... L'altro giorno s'era rotto un filo del tram; io, con un soffio, l'ho aggiustato. Io soffierò sul fazzoletto e lo stuzzicadenti si riaccomoderà. Sta attento: Uno! due! tre! (*soffia fortemente*). Ecco fatto... Senti un poco (*al segretario*). C'è o non c'è? E' intero o non intero?... Se qualcuno di lor signori non ci crede glielo faremo vedere... glielo faremo toccare ancora con mano. (*Toglie via lo stuzzicadenti intero e si mette in tasca il fazzoletto*). Ecco qui, signori (*al segretario*). Va a far vedere da vicino... Ora passeremo ad un altro giuoco... Ah! come dice? Rivuole il suo fazzoletto? Ha ragione: è la forza dell'abitudine... (*fingendo di cercarlo*). Dove l'ho messo? Ah! l'ho qui... (*estrae dalla tasca il fazzoletto prestatogli e del quale, come si sa, non si sarà servito che per spiegarlo al principio del giuoco*).

C'è qualcuno che sia bravo in matematica? Ci vorrebbe qualche professore, qualche maestro, un ragioniere, qualche studente almeno che sappia far di conti. Qualcuno insomma che sia forte nei numeri. Lei? (*scende dal palco ed offre alla persona un foglietto di carta e una matita*). Scriva... (*fingendo di pensare*) Scriva... (*al pubblico*) Fuori un numero... un numero per favore... Un numero grosso... o grosso o niente... (*guardando qua e là senza fissare alcuno*) Possibile! Non c'è nessuno che mi dia un numero? ... Un numero grosso?... Capisco che dar i numeri è un brutto sintomo e nessuno vuol farsi credere quello che non è... — Beh, Scriva: 333.333.333 (*trecentotrentatre milioni, trecentotrentatre mila, trecentotrentatre*) Ah!... Che fiato! Diviso per... Sa far la divisione? Diamine, lo spero... Diviso per... per... (*verso il pubblico*) Chi ha detto 27?... Vada per 27, la spia... Dunque: 333.333.333, diviso per 27. Quanto fa? Quanto fa? Presto... presto... Ma via! Non c'è bisogno di scervellarsi e di star lì a tribolare... Per fare materialmente un'operazione simile, non basterebbe un foglio lungo come un giornale, senza contare che è anche molto difficile non sbagliare... Guardi come si fa... Si fa così (*prende il foglio e scrive*

in fretta il numero annunciandolo) 12.345.679. Ecco il risultato, voglio dire il quoziente. Si chiama così mi pare. Semplicissimo... Faccia la prova e mi saprà dire se ho ben indovinato... (*al pubblico*) Come dice? C'è trucco? Lo sapevo prima?... No, no... Questa è scienza bella e buona... matematica pura... (*cantando*) Pura siccome un angelo... (*interrompendosi*) Come? Insegnarlo?... Ma certamente... Magari... Nessuno me lo impedisce... Posso insegnarlo benissimo... Anzi lo prometto addirittura... Più tardi... Più tardi vi insegnerò tutti i giochi che mi vedrete fare... Vediamo intanto se la prova è finita... Esatto? Andava bene?... Per forza; la matematica non è un opinione, è una scienza esatta...

Spiegazione: Data una cifra di nove numeri uguali fra di loro (333.333.333) *farla dividere per il numero stesso* (3) *moltiplicato per* 9 (3 × 9 = 27). *Il numero che si avrà per risultato* (*quoziente*) *sarà sempre* 12.345.679. *Ad esempio: Dividere* 444, 444, 444 per (4 × 9) 36. *Uguale a* 12.345.679, *ecc.*

Vedo che la divisione non è il suo forte... Vogliamo provare la moltiplicazione? Scriva... Scriva... Anzi, prendiamo il quoziente della divisione eseguita or ora... cioè: 12.345.679... Sa che sono numeri magnifici!... Neanche a farlo apposta... 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9... Non divaghiamo... (*al pubblico*) Qualcuno mi scelga per favore uno qualsiasi di tali numeri formanti la rispettabile e simpatica cifra di 12.345.679. L'uno, il due, il cinque... quello che vuole... Come ha detto il 6...? Va bene (*all'interlocutore*). Anche per lei va bene? Non ha nulla in contrario? Abbiamo dunque scelto il 6. Lei sa estrarre la radice cubica? No?... Pazienza... Neanch'io. Mi dica allora per quale numero bisogna moltiplicare 12.345.679 perchè si possa ottenere 666.666.666 (seicentosessantasei milioni, seicentosessantasei mila, seicentosessantasei?) Vale a dire un risultato formato esclusivamente di numeri identici a quello che lei mi ha scelto. Non lo sa? E' un po' difficile... Beh! Glielo dico lo.. Moltiplichi per 54... Faccia per cortesia questa moltiplicazione e dica il risultato... (*se l'operazione è fatta bene sarà appunto 666.666.666 e cioè*)

12.345.679 ×
54 =

49.382.716
61.728.595

666.666.666

(Il gioco può continuare facendo indicare altri numeri fra 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9. Il numero indicato moltiplicato per 9, poi moltiplicato per 12.345.679 darà sempre il numero indicato, ripetuto nove volte. Cioè: se il numero scelto fosse 4 si avrebbe: 4 × 9 = 36 e la moltiplicazione 12.345.679 × 36 darebbe il risultato 444.444.444. In sostanza, come è facile capire, trattasi della inversione del gioco di prima).

Sempre più difficile... Lei, signorina, vuole essere tanto gentile di scrivere un numero qualunque di tre cifre (*offre carta e matita*). A me però non lo dica... Faccia vedere ai vicini, ma a me niente, anzi me ne andrò lontano, come fa l'eco della pia campana (*sale sul palco*). Fatto, signorina? Benissimo. Ora quel numero che ha scritto lo rovesci. Per esempio se ha scritto 455 rovesciandolo scriva 554. Mi sono spiegato? Fatto? Benissimo. Voglia sottrarre il numero minore da quello maggiore. Fatto anche questo? Benone. Ora voglia dirmi solamente la prima cifra della differenza ottenuta; io indovinerò il resto. (*supposto che la cifra scritta sia stata per esempio 336, rovesciandola sarà stato necessariamente scritto 633. Sottraendo 336 da 633 ne sarà venuto il seguente risultato*

633 —
336 =

297

(La prima cifra della differenza ottenuta è il 2: sapendo questa cifra, sapendo che la seconda cifra è in tutti i casi un 9, e sapendo anche che la somma delle due cifre estreme deve essere per forza sempre 9 (2 + 7), sarà facile dire quale sia la differenza ottenuta che in questo caso è appunto 297.

Altro esempio: supposto che il numero scritto sia stato 772 rovesciandolo si ha 277: la differenza fra 772 e 277 è pari a 495. Vi sarà quindi detto che la prima cifra della differenza è 4 che col 5 forma appunto il 9 delle due cifre estreme. Saprete così che la differenza ottenuta è 495).

(Nel caso che il numero scritto fosse 999 o fosse un numero con la prima e l'ultima cifra uguali, rovesciandolo, si otterrebbe la differenza di zero e in questo caso potreste dire che la differenza è zero e che il numero scritto era formato di cifre da non potersi sottrarre perchè uguali. Altro caso da tener ben presente è quando vi venisse comunicata la cifra 9. In questo caso potete essere sicuri che la differenza è di due cifre e precisamente 99. Per esempio se il numero scritto fosse 312: rovesciato darebbe 213. La differenza sarebbe 99 e perciò vi verrebbe comunicata la cifra 9 come prima del residuo, vale a dire:

$$\begin{array}{r} 312\ - \\ 213\ = \\ \hline 99 \end{array}$$

(Altro esempio se il numero scritto fosse 180 rovesciato sarebbe 081. La differenza fra:

$$\begin{array}{r} 180\ - \\ 081\ = \\ \hline \end{array}$$

è 99 e venendo perciò comunicata la cifra 9, dovreste ancora dire che la rimanenza è 99).

C'è nessuno che ha un libro? una rivista? Prego qualche persona... (*glielo danno*). Vediamo un po' (*lo offre a qualche signore anziano*). Lei, sia tanto cortese: Apra il libro a caso e scelga una parola nelle prime nove righe della pagina che desidera o quella di destra, o quella di sinistra. Io la indovinerò. Prego: osservi il numero della pagina e lo moltiplichi per dieci. Facile vero? A questo prodotto... Scriva pure se vuole: Desidera un pezzo di carta e la matita? Ecco a lei. Sarà meglio. Dunque scriva il numero della pagina e lo moltiplichi per dieci. A questo prodotto aggiunga 25 e il numero della riga in cui si trova la parola scelta. Mol-

tiplichi ancora per 10. A questo prodotto aggiunga ora il numero della parola che ha scelto, contando le parole della sola riga in cui si trova la parola stessa, e da sinistra a destra. Fatto? Mi consegni il libro e su un pezzo di carta a parte scriva il risultato, anzi me lo dica a voce. Lo scriverò io. (*Sottraete a memoria* 250 *dal numero che vi è stato dato e con ciò saprete dire senz'altro qual'è stata la parola scelta, la riga e la pagina, perchè l'ultima cifra della rimanenza vi darà il numero della parola scelta, la penultima quella della riga e le altre quella della pagina. Supposto che la pagina scelta sia stata* 20, *le riga* 5 *e la parola* 9 *avremo:*

$$20 \times 10 = 200$$
$$200 + 25 + 5 = 230$$
$$230 \times 10 = 2300$$
$$2300 + 9 = 2309$$
$$2309 - 250 = 2059$$

Scomponendo il risultato ottenuto si ha:
20 *n. della pagina,* 5 *n. della riga,* 9 *n. della parola.*

2059

Egregio signore, la parola da lei scelta è: ....
(*individuare la parola e dirla*) Indovinato vero .... ?
Altro esempio: pag. 873, *riga* 2, *parola* 1

$$873 \times 10 = 8730$$
$$8730 + 25 + 2 = 8757$$
$$8757 \times 10 = 87570$$
$$87570 + 1 = 87571$$
$$87571 - 250 = 87321$$

873 *n. della pagina,* 2 *n. della riga,* 1 *n. della parola.*

87321

Ancora un esempio:
Scegliendo la pagina 120, *la riga* 9, *la parola* 8 *si ha:*

$$120 \times 10 = 1200$$
$$1200 + 25 + 9 = 1234$$
$$1234 \times 10 = 12340$$
$$12340 + 8 = 12348$$
$$12348 - 250 = \underbrace{120}_{\text{pagina}}\underbrace{9}_{\text{riga}}\underbrace{8}_{\text{parola}}$$

Sono già passati i venti minuti concessimi per i miei esperimenti. Terminerò con uno scherzetto. Vedono questa matita? E' una matita come un'altra..., all'apparenza però... Viceversa essa sotto la potenza del mio fluido magnetico sa fare miracoli ed ubbidire come nessuno al mondo Voi vedete che essa scrive nero come tutte le matite nere che esistono sulla terra.

Ebbene, io la magnetizzo (*eseguisce con gesti acconci*). Ora essa potrà scrivere rosso, verde, giallo, bleu, rosa bianco, ecc. ecc., tutti i colori dell'arcobaleno insomma. Ditemi, ditemi... Come ha detto? Rosso? Ecco fatto (*scrivere la parola: « rosso »*) Verde? (*scrive la parola « verde »*) Giallo? (*scrive la parola « giallo «*). Vogliono vedere? Segretario, prendi e fa girare. (*getta il foglietto in platea, si mette il cilindro e fa per andarsene*). Un momento! Vedo che lor signori sono rimasti, dirò così, più confusi che persuasi della mia trovata... Non voglio lasciarli così. Farò qualcosa d'altro ancora. Voglio che abbiano a rimanere soddisfatti... *Dulcis in fundo...* E in fondo ci sarà veramente qualcosa di appetitoso. Il gioco nel quale mi produrrò si chiama: *Il pozzo di San Patrizio.*

IL POZZO DI S. PATRIZIO

(E' un gioco d'illusionismo che avrete visto fare mille volte. Non c'è prestigiatore che non lo comprenda come pezzo forte nel suo repertorio. Esso viene preannunciato con un discorso mirabolante ed il successo è immancabile, se non fa difetto la destrezza necessaria e un po' di furbesca abilità. L'oggetto che serve per questo gioco è il cilindro dello stesso operatore, col concorso di ampie tasche interne della redingote, che egli indosserà anche per darsi una cert'aria di sussiego e d'importanza. Il cilindro è un cilindro, una tuba qualsiasi non preparata: ciò che deve essere preparato sono invece gli oggetti che l'operatore estrarrà effettivamente dal cilindro. Potrà estrarre per prima cosa delle stelle filanti dipanandole e formando anzi così una specie di riparo per le successive immissioni di altri oggetti nel cilindro e che in seguito estrarrà. Potranno essere fiori di carta o di seta giapponese, gingilli pure di carta ben compressi che estraendoli sembreranno avere un volume paradossale rispetto alla capacità del cilindro; fazzoletti e cartoline, uova, serpentelli a molla, animaletti di gomma, coccarde di carta, cartoline illustrate, calendarietti, dolci, caramelle, reclame da gettarsi magari al pubblico sempre ghiotto di quisquilie regalate, ecc.... I rotoli delle stelle filanti dovranno beninteso essere tenuti da un elastico ed avere i cappi già sfilati e pronti. Degli altri oggetti si dovranno formare uno o due pacchetti ben compressi da mettere a tempo opportuno nel cappello. Una volta che vi siano stati destramente introdotti, si fingerà di frugare dentro il cilindro mentre in realtà lo operatore toglierà semplicemente l'elastico col quale sono riuniti. Per le stelle filanti si impadronirà dei cappi riuniti insieme ed incomincerà a svolgerli internamente per continuare poi fuori dal cilindro a dipanare, a dipanare senza fine, fino ad avere formata una discreta montagna di carta variopinta... Chinandosi poi per raccogliere e mostrare meglio al pubblico con la mano sinistra, la montagna di carta che continua ad uscire con getto inesauri-

bile dal cilindro, sarà facile estrarre senza farsi scorgere, dalle tasche interne con la mano destra, uno dei pacchetti preparati e farlo entrare nel cappello. Sempre frugando nel cappello verrà tolta la legatura leggerissima e si faranno uscire man mano gli oggetti che, è inutile ripeterlo, debbono essere poco voluminosi allo stato, diremo così, di riposo, e voluminosissimi allo stato di moto, quando cioè si fanno uscire dal cilindro).

Signori! Un nuovo gioco! Il pozzo di S. Patrizio. Che cos'è il pozzo di S. Patrizio? Anzi, che cos'era? E' il simbolo dell'abbondanza, di quella ricchezza che non ha limiti, che non finisce mai... Quante volte avrete sentito vostra mamma ripetervi: Per te ci vorrebbe il pozzo di S. Patrizio... E vostro papà: Come? ancora soldi?!... Cosa credi?... Che io abbia il pozzo di S. Patrizio?... Ebbene, signori... Il Pozzo di S. Patrizio io ce l'ho, anzi, l'ho in testa... Non in testa per dire nel cervello. In testa, materialmente sul capo... Ecco! (*si leva il cilindro*). Questo, o signori, è il mio Pozzo di S. Patrizio... Quando io voglio una cosa, quando ho un desiderio, metto una mano qui dentro, e ne vièn fuori ciò che voglio... Non ci credete? Eh! via... Sicuro, il mio cilindro è magico, è incantato, è fatato... Però a vederlo non si direbbe: è un cilindro, un cappello, anzi una tuba come qualsiasi altra... Guardino (*scende in platea a farlo vedere*) Non c'è trucco, non c'è inganno... E' un cappello un po' di lusso, che mi costa un occhio, ma che vale un tesoro... Meglio: non c'è tesoro che lo paghi... Guardino pure... Osservino bene... Non ci sono doppi fondi, non ci sono molle o congegni nascosti... E' un cappello qualunque (*ritornando sul palco, estrae il primo pacchetto delle stelle filanti riparandosi con lo stesso cappello e, non visto, lo caccia dentro; deporrà poi il cappello su una sedia*).

Cappello comune. Cilindro di quelli soliti che portano i ministri, deputati, personalità, ecc., me compreso (*tira su le maniche in modo di avere un po' l'avambraccio nudo*). Ecco, mi rivolto le maniche perchè siano ben sicuri che trucchi non ce ne sono. (*Dopo di che introduce la mano nel cilindro ed incomincia a rimestare e ad estrarre le fettuccie multicolori*). Maestro, un po' di musica...

una sinfonia: ne avrò per un pezzo... Vedono? Che bei nastri? Nastri di tutti i colori... e finchè ne vogliono... verdi, rossi, gialli, bianchi... Fino che non mi dicono di smettere, io continuo... La settimana scorsa continuai per la bellezza di 12 ore... Ne era venuta fuori una montagna alta come la torre Eiffel... Il pubblico si era messo di puntiglio, io sono cocciuto e capirete... Restava a vedere chi si sarebbe stancato prima. Dopo 12 ore si stancò il pubblico... Se vogliono ripetere la sfida io sono pronto, prontissimo e continuerò così (*accelerando il ritmo nell'estrarre le fettuccie*) Qualcuno ha detto basta? (*si interrompe*) Così presto? Che peccato! Vuol dire che cambieremo il genere della pesca. (*Se non sono già esaurite le stelle filanti, vuota il rimanente a terra sopra al mucchio non indifferente di quelle già estratte e farà poi vedere che il cappello è sempre vuoto*).

Ecco... il mio cilindro vuoto, vuotissimo... Guardino, guardino bene, si assicurino (*lo fa passare dandolo a qualcuno del pubblico*) Guardino, osservino non abbiano riguardi. (*Scenderà quindi dal palco a ritirare il cilindro e risalendo la scaletta, introdurrà come prima un altro pacco: depone il cilindro sulla sedia, vi introduce la mano e ripete la stessa operazione di prima estraendo i più disparati oggetti. Da ultimo estrarrà una* bandiera tricolore, *mentre la musica intonerà la Marcia Reale e calerà la tela*).

LA BACCHETTA MAGICA

Quelli che avete visti finora sono giochetti da bambini. Ora viene il bello. Ecco. Vedete questa bacchetta? Essa è la bacchetta magica che i rabdomanti usano per scoprire vene di acqua, giacimenti auriferi, metalli, carbone, ecc. Io l'ho rubata durante il mio ultimo viaggio in Turchia, Persia, Arabia, India, ecc... Oh! E' una storia che fa rizzare i capelli... Avevo saputo che il Califfo di Bagdad possedeva questa famosa bacchetta, ben custodita in una cassaforte e guardata da cento armigeri. Come fare per... rubarla? Prima di tutto bisognava

entrare nel Castello del Califfo, circondato da mura alte più di cinquanta metri... Entrare per la porta non era il caso assolutamente di pensarci. Quella notte mi decisi: mi portai sotto le mura altissime, e spiccai un bel salto, che mi portò sull'orlo del bastione; di là, saltai nel cortile; entrai nel palazzo, quando un rumore di passi mi fece agghiacciare dallo spavento. Dove nascondermi? C'era lì una gran vasca. Non esitai una istante: mi ci buttai dentro e vi stetti tre ore ben nascosto sott'acqua. Respirare? Avevo la mia pipa: tenevo la cannuccia in bocca e la pipetta fuori dall'acqua, così potevo respirare. Quando ogni rumore fu cessato e fui ben sicuro che tutti dormivano, uscii cautamente dal mio nascondiglio. Ero un po' bagnatino, lo confesso. Entrai risoluto nel sotterraneo dove si trovava la cassaforte contenente la famosa bacchetta; uccisi i cento armigeri che vi erano a guardia, con i gas asfissianti, dopo di che mi caricai la cassaforte sulle spalle e via a gambe. Questa impresa, a raccontarvela così, dà soltanto una pallida idea di quello che realmente fu. Vi basti dire che in quella notte, per l'orgasmo e per lo spavento mi si imbiancarono i capelli. Guardate! Non meravigliatevi se li vedete neri, anzi nerissimi: sono costretto a tingermeli come fanno le signore moderne. Ah! cara la mia bacchetta! Quanto ho sofferto per te! Ma tu mi dai tante e tante soddisfazioni, che tutte le pene trascorse sono ormai dimenticate, salvo la tintura giornaliera delle mie fluenti chiome. A vederla è una bacchettina come tutte le altre... Possono osservare. (*Scende dal palco e la mostra, poi tornando sul palco la depositerà un momento sul tavolo e per l'esibizione si servirà invece di un'altra bacchetta identica già preparata. Alla bacchetta dovrà cioè essere applicato un filo di seta (circa a metà): il filo dovrà essere fissato opportunamente con due nodi in maniera che tra il filo e la bacchetta possa entrarci la mano dell'operatore. Fissata così alla mano, la bacchetta sembrerà essere attaccata alla mano e tenuta sospesa da una forza magnetica (non essendo il filo visto dal pubblico, data la distanza). La farà poi passare destramente nella mano sinistra e ripeterà gli stessi esperimenti, non smettendo mai di parlare e di tenere così*

distratta l'attenzione del pubblico. In seguito toglie il filo o si servirà dell'altra). Vedono come è docile la mia bacchetta? Essa fa tutto ciò che voglio (*agita la mano, la capovolge, la tiene in tutte le posizioni, ed essa non cadrà mai*).

L'altro giorno ho scommesso di far entrare un uovo in una bottiglia... Chi è capace di far questo? Nessuno al mondo... Io invece colla mia bacchetta ci sono riuscito. Guardino. (*Toglie dal tavolo una bottiglia comune da litro, nella quale trovasi internamente un uovo già messo in precedenza, col seguente procedimento: Preso un uovo, immergerlo in un recipiente che contenga aceto forte, e lasciarvelo per circa 48 ore, il che riesce a rendere molle il guscio. Introducete allora l'uovo nella bottiglia, ciò che con un po' di accortezza vi riuscirà assai facile. Per ridare poi la primitiva consistenza al guscio, versare nella bottiglia dell'acqua fresca mista a soda, e cambiatela a più riprese. Tutto qui*). Osservino pure tutti... Guardino bene. Altro che l'uovo di Colombo... Non c'è trucco... Non c'è imbroglio. (*fa passare tra il pubblico la bottiglia che poi ritirerà*). E questo è ancor niente... C'è qualcuno di loro che voglia offrirmi una moneta da 1 o 2 lire, da 5 o da 10, da 20 lire, anche un milione, ma in metallo (*a tutti quelli che gli offrono la moneta*) Grazie... grazie... adesso verrò a prenderla... Mi accontento di una moneta da 2 soldi... Sì, è meglio che mi limiti ad una moneta di scarso valore, perchè essa è destinata a sparire. Cosa facilissima per i soliti giocolieri mestieranti. L'altro giorno in piazza ne ho visto uno di questi messeri che chiese una moneta da 20 lire. Trovò il gonzo che glie la volle offrire e lui sapete come la fece sparire? Se la mise in tasca e chi s'è visto s'è visto. Io no, io non faccio questi scherzi di cattivo gusto... Col potere della mia bacchetta magica la farò sparire sì, ma la farò anche ricomparire una, due, dieci, cento volte... Ho bisogno di un segretario... No, lei no... Venga un altro; lei è già stato qui prima, e la ringrazio: la gente potrebbe sospettare che siamo d'accordo (*a quello che si presenterà*) Benissimo... Vieni tu... Tu hai paura? no... vediamo un poco... Se tu di notte incontrassi due giganti mascherati, con tanto di

fucile ad armacollo, che ti prendessero per il collarino e ti dicessero a bruciapelo: O la borsa o la vita! Cosa faresti? Non sai rispondere? Be' te lo dico io... te la daresti a... gambe... Ecco qua un fazzoletto (*lo toglie dal banco*) Un fazzoletto comune, a fiorami sgargianti non preparato... E' di mia nonna... Me l'ha lasciato in eredità, poverina... Lo portava il giorno delle sue nozze (*lo spiega, lo rivolta, lo sbatte per far vedere che non è preparato. Invece, si comprende, esso deve essere già preparato così: Il fazzoletto a colori piuttosto grande, ma di stoffa leggera, deve essere doppio, deve essere formato cioè da due fazzoletti identici ben cuciti insieme dopo avervi introdotto una moneta uguale a quella scelta per il gioco. L'operatore, scende dunque in platea col suo fazzoletto e la bacchetta*).

Dunque, chi è che vuole offrirmi una moneta da dieci centesimi? Lei? Oh! quanto è gentile (*inchinandosi*) Grazie, grazie della fiducia che in me ripone. Stiano attenti, signori (*mentre risale sul palco, mette in tasca destramente la moneta avuta*) Questa moneta la metto nell'interno del fazzoletto... Così (*col fazzoletto copre cioè la mano nella quale finge di avere ancora la moneta e invece, con naturale accorgimento, avrà già portato al centro del fazzoletto la moneta che si trova posta fra i due fazzoletti cuciti insieme, prima di dare il fazzoletto in mano al ragazzo*). Tieni, dunque, ragazzo mio (*gli dà il fazzoletto e glielo fa serrare con la mano al di sotto della moneta*). Con la tua sinistra serra ben forte il pugno e tieni duro... Così. Prova a sentire se la moneta c'è ancora... C'è? Bravo... Vedo quel signore laggiù in fondo che fa un sorrisino come per dire che la moneta è già sparita... Niente affatto... La moneta c'è... Venga a vedere... Non vuole? Verrò io... Verremo noi... (*scende dal palco col ragazzo, e farà toccare al signore il fazzoletto dove la moneta effettivamente si trova*). Oh! misera moneta, vile metallo, tu devi scomparire... Beh! perchè il gioco sia più interessante, voglio che quel signore laggiù, quello del sorrisino, lo faccia lui. (*Al ragazzo*) Tu non ti muoreve e tieni duro, ben serrato il pugno (*scende dal palco e si avvicina a quel signore*) Quando sentirai dire tre, tu aprirai il faz-

zoletto, e lo agiterai così (*gli mostra come dovrà fare*). Caro signore, prenda la mia bacchetta magica, e la tenga rivolta verso là... Ripeta con me queste parole: moneta, monetina, monetuccia, monetaccia, tu devi sparire. (*l'altro ripete*). Adesso con più forza dica: Uno, due, tre. (*Al tre il ragazzo apre il fazzoletto e agitandolo si vedrà che la moneta non c'è più*). (*Sarà bene però che dopo aver consegnata la bacchetta, e mentre dà le istruzioni al signore che lo coadiuva, l'operatore ritorni di fretta sul palco, per evitare che il ragazzo che non sa nulla e non deve saper nulla commetta qualche «imprudenza» ed essere pronto a rimediare, se occorre, strappandogli di mano il fazzoletto e agitarlo egli stesso, per dimostrare la sparizione della moneta*). Il gioco non è finito: mi dica adesso quel signore dove vuole che la moneta sia ritrovata. In tasca a qualche amico? In bocca al mio segretario? Sotto al pianoforte? Sotto alla cupola del suggeritore? Sul lampadario? Sullo stipite di quella porta? Dietro quel quadro? (*dovrà cioè indicare tanti posti, quanti sono quelli dove in precedenza sarà stata messa una moneta da due soldi. Se viene scelto uno dei posti dove è stata messa, è facilissimo farla ritrovare dallo stesso signore che concorre nel gioco, e ciò sarà di grandissimo effetto. Se invece venisse scelta la tasca di qualcuno, la bocca del segretario o qualche altro luogo dove non sia stata messa alcuna moneta, sarà l'operatore stesso che avendo già cavata destramente di tasca la moneta avuta a suo tempo, con mimica furbesca e scherzi di parole fingerà di togliere la moneta dal luogo, che sarà indicato, non mancando in questo caso di far osservare che la moneta è la stessa, offerta prima. Se venisse chiesto, o si volesse fingere di farla ritornare nel fazzoletto, sarà da ripetersi l'inizio del gioco, e strappandolo di mano al segretario far cader in terra la moneta tolta di tasca come sopra si è detto. Anche per questa seconda parte del gioco, far uso della bacchetta e dire, o far dire le parole:* Moneta, monetina, monetuccia, monetaccia, ritorna nel fazzoletto).

LA CORNICE MERAVIGLIOSA

(Il giuoco deve essere ben preparato. Occorre anzitutto un quadro montato con cornice, telaio, vetro e ritratto raffigurante qualche nota personalità: il Re, il Papa, il Duce, Garibaldi, D'Annunzio, ecc. Il quadro in apparenza non ha nulla di particolare, ma dev'essere privo dell'anellino che servirebbe ad appenderlo; per contro alla sommità della cornice tra il vetro e la figura scelta e già montata occorre vi sia una piccola fessura entro cui possa scorrere una copertina di cartoncino bianca o colorata, meglio se dello stesso colore del cartoncino su cui è fissato il ritratto. A questa copertina dovrà invece essere applicato l'anellino da appendere e con la copertina stessa da incastrarsi tra il vetro e la figura dovrà quindi coprirsi il ritratto che sarà poi così mostrato al pubblico come mancante della figura, occultata invece dalla copertina. Inutile dire che la copertina stessa dovrà esser poi tolta a tempo per mezzo dell'anellino attaccatovi insieme al drappo che coprirà a sua volta il quadro durante l'esibizione. Si abbia l'avvertenza, durante il gioco, di non prendere mai il quadro per l'anellino perchè il quadro cadrebbe a terra lasciandovi in mano soltanto la copertina, col risultato disastroso che potete ben immaginare.

Occorre inoltre disporre di due vassoi perfettamente uguali. In uno, da tenersi ben nascosto dietro il rialzo del legno esistente sul tavolo a scrivania di cui deve disporre il prestigiatore, debbono trovarsi dodici fogliettini già ripiegati in quattro entro cui sarà stato scritto il nome della personalità raffigurata nel quadro e scelta per il giuoco. Per esempio se il quadro rappresenta il Re, nei cartellini dovrà essere già stato scritto: S. M. il Re, ecc.

Nel secondo vassoio, da tenersi bene in vista sul rialzo del tavolo, si dovranno invece trovare dodici foglietti in bianco non piegati e delle stesse dimensioni dei precedenti. Su questi foglietti verrà poi scritto da dodici persone scelte fra il pubblico quale sia la personalità da far comparire nel quadro.

Al momento opportuno, deponendo il primo vassoio

sul tavolo dietro il rialzo, verrà invece poi con naturalezza scelto l'altro già avuto come verrà detto in seguito.

Vedono, signori, questo quadro? E' un quadro e non è un quadro... Perchè? Oh! bella. Perchè non c'è niente. dentro. E' vuoto. C'è il fondo, c'è la cornice, il telaio, il vetro, ma non c'è nessun ritratto, nessuna figura, nessuna immagine. Eppure vi starebbe tanto bene. Non vi pare? Ebbene, io, dotato dal magico potere che ognuno mi riconosce, agirò in modo che qui dentro e, badate bene, sotto al vetro spunterà un paesaggio, una figura, un fiore, quello insomma che vorrete indicarmi. (*Frattanto scende in platea a far mostrare il quadro*). Come vedono, non c'è inganno. Non c'è trucco. E' un quadro comune, come tutti gli altri. Guardino, osservino bene. Se, putacaso, qualcuno di lor signori mi dirà: In quel quadro lì ci voglio la figura di Dante, di Manzoni, di Guerra, di Carnera, del Papa, del Re, del Duce, ecc. Track! Io con un colpo della mia bacchetta magica vi faccio comparire subito la figura designata. Stupefacente! Avanti; esprima ciascuno il suo desiderio. Dite quello che volete... (*lascia che il pubblico esprima la sua opinione poi, interrompendolo*) Un momento. Facciamo le cose in ordine. C'è qualche ragazzo che voglia aiutarmi? Intendiamoci, io lo pago Mille franchi all'ora... Dico allora, per adesso ci metteremo d'accordo. (*sceglie qualcuno*) Vieni un po' qui con me (*lo conduce sul palcoscenico*). Come ti chiami? Quanti anni hai? Dove sei nato? Dove stai di casa? Hai pagato il biglietto o sei entrato con la scoppola? Beh! Mettiti qui e tieni in mano questo quadro. (*Gli consegna il quadro che prenderà con le due mani e copre il quadro stesso con un tappeto o un drappo di stoffa consistente*) Guarda di non muoverti (*al pubblico*). Dunque dicevo... Ah! dicevo di far le cose in ordine e per benino. Ecco qua. Per non creare confusioni io distribuirò tanti foglietti e ciascun di lor signori scriverà il nome di colui che si vorrà far comparire là dentro (*prende il primo vassoio e scende in platea a distribuire i biglietti*). Sono pregati di scrivere il nome che vogliono, ma ben chiaro e leggibile. Scritto il nome pieghino il foglio in quattro e lo dépongano su questo vassoio.

Questo gioco mi ha procurato complimenti e felicitazioni dappertutto. Nessuno è mai riuscito a carpirmene il segreto. Tutto merito della mia bacchetta magica che vale un tesoro. Quando fui in Abissinia in quel teatro imperiale... I negri, sapete, sono un po' come i nostri contadini: scarpe grosse e cervello fino. Scarpe, come sapete, i negri non ne portano; ma quanto a cervello, vi dico io ne hanno da vendere. Dunque nel teatro imperiale dell'Abissinia mi venne imposto di far comparire nel quadro l'effige del re Menelik. E Menelik era presente. Figuratevi! non solo, ma mi fece dire dal suo ciambellano che se non fossi riuscito o che, riuscendovi, il suo ritratto non fosse stato somigliantissimo, mi avrebbe fatto tagliare la *cocuzza*. Immaginatevi che spaghetto! che spavento! Fortuna volle che l'esperimento riuscì a meraviglia e in premio mi ebbi la più ambita delle onorificenze: l'ordine della coda del leone. Mi regalarono infatti una magnifica coda di leone... Fosse stata almeno una pelle intera, avrei potuto farmi una pelliccia.

Dunque, hanno scritto tutti? Vediamo un poco. (*Frattanto gira fra il pubblico a ritirare i biglietti scritti, indi sale sul palcoscenico: mette il vassoio sul tavolo dietro il rialzo in modo che resti nascosto agli occhi del pubblico e togliendo i fogliettini li apre e legge i nomi che vi sono stati scritti. Poscia ripiega i foglietti e li rimette nel vassoio, Per dare impressione di maggior naturalezza fingerà di stentare a capirne per qualcuno la scrittura. Arrivato al sesto o settimo biglietto se il nome della personalità già prescelta dall'operatore non fosse compreso fra quelli indicati dal pubblico, dovrà togliere uno dei biglietti dal secondo vassoio e leggere il nome rimettendolo poi al suo posto. Finita la lettura, prende in mano l'altro vassoio, quello coi biglietti preparati tutti col nome scelto e sempre parlando scenderà in platea per farne estrarre uno a sorte*).

Quanti nomi mi avete indicato! Per accontentarvi tutti ci vorrebbe una pinacoteca. Faremo così. Ne sceglieremo uno. Cioè lo sceglierete voi. Qualcuno estrarrà a sorte uno di questi biglietti. Il nome che vi è scritto sarà quello che io farò comparire là dentro. Prego, gen-

tilissima signorina. A Lei l'alto onore di scegliere. Prenda uno di questi bigliettini. Quello che vuole... Apra e legga forte... (*frattanto sale sul palcoscenico*) Dunque? Là dentro dovrà comparire la figura di... (*al ragazzo*) Tu hai paura delle armi? No? Allora stai fermo e non tremare... Io sparerò un colpo... Dopo si scopre il quadro e vedrete... Pronto? Maestro, musica... (*a seconda del personaggio scelto si potrà far suonare la Marcia reale, Giovinezza*, ecc.).

(*Spara un colpo di rivoltella, indi avvicinandosi rapidamente toglie il drappo ed insieme ad esso, impadronendosi cioè dell'anellino al disopra del drappo, estrae pure la copertina gettando poi il tutto su una sedia, mentre sul quadro spiccherà la figura designata*). Ecco, o signori, la figura di...

Fatto bene, e non occorre nemmeno moltissima abilità, il gioco avrà un effetto sorprendente).

IPNOTISMO E MAGNETISMO

Che l'ipnotismo e magnetismo siano fenomeni naturalmente esistenti, nessuno osa metterlo in dubbio. Che sia possibile ipnotizzare e magnetizzare da esseri dotati di speciali attitudini, che altri esseri psichicamente inferiori, diciamo così, subiscano l'influenza di altri più potenti è ormai risaputo. Sono noti i fenomeni di sonnambulismo, di sonno ipnotico, di sonno letargico, di catalessi, di morte apparente, ecc. ecc. Si sa da tutti, in una parola, che l'ipnotismo e il magnetismo esistono. E' possibile cioè imporre ad altri la nostra volontà. Che sia bene o male, provocare tali fenomeni, che molto spesso essi siano la risultante di trucchi e d'imbrogli per non dir di peggio, non è il caso di dir ora: nè io voglio abusare delle possibilità che sono in me latenti. Lor signori si trovano qui per passare allegramente una serata. Riterrei per lo meno di cattivo gusto farvi assistere ad esperimenti che destano sempre innegabilmente una certa impressione. Quindi niente fenomeni di catalessi, niente medium che evocano gli spiriti d'oltretomba,

niente tragicità truculenta, niente che non abbia il solo e precipuo scopo di far divertire. Voi sapete meglio di me che per ipnotizzare basta far sì che il soggetto fissi a lungo una sorgente luminosa, oppure una sfera di cristallo iridescente. Sapete pure che fissando intensamente una persona nel fondo degli occhi, questa finisce per addormentarsi, per cadere nel sonno ipnotico. Ciò l'avrete certamente veduto in qualche teatro. Io a tali esperienze ho assistito mille volte. Anzi vi racconterò... Io per molti anni sono stato professore d'orchestra. Suonavo la gran cassa, un bellissimo istrumento, che mi ha dato grandi soddisfazioni; ho viaggiato il mondo in lungo e in largo; ho fatto parecchie tournées, come si dice in gergo teatrale... Una di queste tournées l'ho fatta precisamente col celebre Prof. Sparîscik, mago dell'illusionismo e principe degli ipnotizzatori. Figuratevi che una volta ipnotizzò tutto il pubblico del teatro... Oltre tremila persone... Andò così... Lo spettacolo doveva incominciare alle 21. Passano le 21,15; le 21,30 e il prof. Sparîscik non si vedeva. Probabilmente era sparito davvero. Non per niente si chiamava Sparîscik. Si arriva alle 21,45, niente ancora. Il pubblico rumoreggiava, pestava i piedi; era impossibile tenerlo, ormai... Immaginatevi l'impresario... Telefonate di qui, telefonate di là... All'albergo, alla Polizia... Tutto inutile... Lui, il povero impresario, si sarebbe strappati i capelli, se non fosse stato pelato come una zucca. Poi figuratevi, che nel palco d'onore c'era nientemeno che il Presidente della Repubblica, chiamatovi dalla fama mondiale del Professore.

Scoccarono le 22 ed ecco che l'ineffabile Prof. Sparîscik, placido e calmo, si presenta sul palcoscenico, accolto da urli, da fischi, e chi più ne ha, più ne metta. — Calma, signori miei — esordì egli — Cos'è questo baccano? Sono forse in ritardo? — Sì! — fu l'urlo della folla — è un'ora che aspettiamo. — Signori, vi sbagliate tutti: ciascuno guardi il proprio orologio e vedrà bene che io non sono stato in ritardo, ma voi tutti siete venuti in teatro un'ora prima.

Difatti tutti guardarono il proprio orologio e videro... videro che segnava le 21 e non le 22. Anche gli

orologi di noi professori d'orchestra segnavano le 21 e non le 22. Persino l'enorme orologio sovrastante al palcoscenico segnava le 21.

Fu un trionfo — o meglio, come spiegò in seguito il prof. Sparîscik stesso... — fu un fenomeno di illusionismo collettivo, di ipnotismo generale... Perchè in effetto erano le 22, e tutti gli orologi segnavano quell'ora, ma ciascuno vedeva le lancette indietro di un'ora... Questa è storica. Io c'ero, ero presente quella sera con la mia gran cassa che faceva Bum! Bum! Bum!... Ma non è precisamente questo che io volevo raccontare... Volevo dire che nella compagnia del Prof. Sparîscik erano scritturate 80 persone che durante le sue esibizioni... si mescolavano tra il pubblico, e queste persone erano scelte dal Professore per i suoi esperimenti di ipnotismo. Ora io che non ho peli sulla lingua, in un momento di reciproca espansione, un bel giorno, non potei a meno di dirgli: — Mattacchione d'un professore, come è grullo il pubblico a credere alle vostre panzane... Se sapesse che tutti i vostri esperimenti riescono perchè ci sono gli 80 compari fra il pubblico... — Non mi lasciò finire il discorso. — Ah! — mi fece — lei non mi crede, lei non ha fiducia nel mio potere ipnotico? Va bene... Dopo lo spettacolo di questa sera ella si ritenga senz'altro licenziato. — Ci feci un bel guadagno con la mia sincerità fuori di posto.

Ma non finì così... Alla sera, mentre avevamo finito di suonare la marcia di entrata del Professore, egli, con tutta tranquillità raccontò al pubblico la scenetta che gli era capitata con me... Io sudavo freddo. E continuò: — Guardatelo lì, l'incredulo, quel misero «lacerator di ben costrutti orecchi» quel babbuino che non sa fare altro che Bum! Bum! Bum! Io lo ipnotizzerò... Uno, due, e tre... — Mi dissero che me ne fece fare di tutti i colori, che io fui lo zimbello del pubblico per tutta la serata.

La lezione, anche se meritata, era tuttavia un po' forte, ma ebbe l'effetto di convertirmi all'ipnotismo, di farmi appassionare a quei fenomeni inesplicabili, ed in un certo senso mi portò assai fortuna. Quando andai a licenziarmi, egli paternamente mi disse:

— Caro amico, il vostro licenziamento è revocato, voi rimarrete con me, e vi raddoppio lo stipendio. —

Mia grande sorpresa e meraviglia.

— Sì, perchè oltre a professore di gran cassa, mi farete anche da compare nelle esibizioni di ipnotismo. Ho trovato in voi un ottimo soggetto ipnotizzabile e quella scena improvvisata ieri sera, e che ha ottenuto un clamoroso successo, noi la ripeteremo in tutti i teatri nei quali dovremo produrci. —

E così avvenne... Finchè un bel giorno decisi di produrmi da solo. In poche parole gli ho rubato il mestiere. Ma loro sono impazienti di vedere qualche cosa. Bando alle chiacchiere e all'opera.

(*Non essendo consigliabile che l'operatore abbia a tentare veri esperimenti di ipnotismo, che non potrebbero forse riuscire o che potrebbero essere dannosi ai soggetti, è necessario provvedersi di compari necessarii da scegliersi con tatto e oculatezza per dare l'illusione della realtà agli spettatori. Quindi coloro che l'operatore sceglierà, riceveranno le istruzioni del caso, che si possono riassumere in quelle di far tutto ciò che verrà loro comandato, una volta che siano sotto la finta azione dell'ipnosi.*

Nel caso si presentasse qualche estraneo, non sarà difficile all'operatore di rimandarlo con la scusa che non è un soggetto adatto).

Mi occorrono alcune persone di buona volontà che si prestino ai miei esperimenti. Nessuna tema. Sarò discretissimo... A nessuno farò dire quello che non deve essere detto... Lei signore?... Lei signorina? Avanti, si facciano coraggio... Non è poi la fine del mondo... Nessuno, proprio nessuno? Certo, mi occorrono elementi adatti... Non tutti possono servirmi... Ci sono certi soggetti talmente refrattari che sarebbe inutile provare... Se non c'è alcuno sarò costretto di usare il mio potere ipnotico, e trascinare qualcuno di loro controvoglia. (*Scende dal palco e fissando intensamente qua e là, farà la scelta dei compari che in parte si lascieranno trascinare dal suo fluido magnetico, e in parte, per maggior naturalezza, opporranno una certa resistenza, prima con dinieghi, poi tentando di fuggire magari quando stanno già per salire sul palco.*

Non mi dilungo a spiegare come debba comportarsi l'operatore a... magnetizzare. Fisserà intensamente il soggetto e con la mano gli getterà in faccia il suo fluido, poi sempre movendo la mano destra per attirarlo, tenendo nella sinistra la magica bacchetta, lo trascinerà sul palco. Radunate sul palco tre o quattro persone, le osserverà ancora ben bene e scarterà, all'occorrenza, con parole acconcie quelle che proclamerà non adatte o superflue, vale a dire gli intrusi. Fingerà poi di trasmettere ancora a ciascuna di esse un po' del suo fluido magnetico).

Colto e gentil pubblico, ecco alla vostra presenza tre (o quattro) persone ipnotizzate, magnetizzate, alla mia mercè, insomma. Da loro io potrò ottenere tutto ciò che voglio... Se dicessi loro di rubare, non esiterebbero a svaligiare la vostra casa: se dicessi loro che qui dentro piove, li vedreste aprire l'ombrello e coprirsi con l'impermeabile: se dicessi loro di... Proviamo e vedrete: (*ai soggetti*) Voi avete dimenticata la vostra personalità... Non vi ricordate più chi siete, dove vi trovate, che mestiere fate... Voi avete perduta completamente la memoria... (*ad uno*) Voi siete un gatto e andate a caccia di topi... (*il soggetto, opportunamente avvisato si chinerà carponi e miagolando camminerà, così per il palcoscenico, finchè l'operatore non lo libererà*). Voi (*passando al secondo*) vi trovate all'Equatore... 40 gradi all'ombra... Che caldo! non sentite? (*il soggeto dà segni di aver caldo, si terge il sudore della fronte, si agita e incomincia a levarsi colletto, cravatta, poi la giacca, il panciotto e sta per levarsi i calzoni, quando l'operatore lo ferma*). Cosa fate? Non sentite che freddo? Siamo al polo nord: 80 gradi sotto zero. (*Il soggetto dà segni di sentir freddo, batte i denti e si rimette in fretta panciotto e giacca, alzando il bavero, magari coprendosi con qualche tappeto o avvolgendosi in qualche tendaggio esistente sul palco; indi si rivolge al terzo*) Voi? cosa fate? (*il soggetto si scuote alla rinnovata immissione di fluido*). Non siete allegro... Poverino... Quella persona è morta. Vi voleva tanto bene e voi piangete (*il soggetto piange e si asciuga le lacrime col fazzoletto*). Toh! Voi piangete? Non è più tempo di piangere... Ora bisogna ridere... Guardate là... Guardate come è ridicolo, come è buffo... Non fa ridere, for-

se? Ridete. (*Il soggetto ride sgangheratamente e continua in risate clamorose fino a che interverrà l'operatore. Si rivolge quindi al soggetto che simula di essere un gatto e che avrà miagolato e saltato durante le altre scene*). Voi miagolate? Ma no, voi siete un cane. (*Il soggetto abbaia forte e si avventa contro l'operatore che lo terrà a distanza con la bacchetta*). Ora basta (*facendo gesti con la mano come se sventolasse*). Adesso siete un uomo... Alzatevi (*eseguisce*) Svegliatevi... (*gli dà un paio di schiaffetti: quegli si scuote come se dovesse davvero svegliarsi e l'operatore gli ordina di andarsene*) Via (*rivolto al secondo*) Cosa avete? Avete freddo? Qua non fa freddo... Siate allegro anche voi: via quella faccia da funerale. Ridete (*si mette a ridere insieme all'altro che non ha ancor smesso: ridono insieme a più riprese segnando e fissando un punto in fondo alla sala*). Il sole si è oscurato. La luce è spenta... Non vedete più nulla... Tutto buio (*si fermano come d'incanto*). E non sapete dove vi trovate. Per orientarvi dovete accendere dei lumi... Cercate... ci vogliono delle candele... (*girano come sonnambuli e dalle quinte ricevono due candelieri con un moccoletto alto circa due dita che recano sul tavolo e accenderanno subito. I due moccoletti saranno preparati poco prima da un aiutante tagliandoli fuori da una mela e mettendovi al posto dello stoppino un pezzetto di mandorla. Esso si accenderà con facilità mantenendo per un po' di tempo la sua fiammella. Bisogna però avere l'avvertenza di non far preparare i moccoletti troppo presto, per evitare che abbiano ad ingiallire, chè, si sa, le mele, una volta tagliate, perdono presto il loro biancore. I soggetti, accese che abbiano le candele, fanno per avvicinarsi scrutando in avanti*) Alt! Fermatevi. La luce è tornata. Ci si vede benissimo adesso... (*si voltano e fissando nuovamente in fondo alla sala, si rimettono a ridere*). Ma no, basta ridere... Laggiù non c'è più niente... Ecco una nube che ricopre tutto (*smettono di ridere*) Cosa avete in mano? (*Risponderanno: un candeliere ed una candela*) Niente affatto! Quella non è una candela... è un manicaretto. (*risponderanno: E' una candela*) Nossignori (*rinnova i gesti di magnetizzazione*). Quello è un dolce squisito, gustosissimo, un bombon... Vi ordino di mangiarlo...

Mangiatelo (*e fra l'ilarità del pubblico ne mangiano una parte*) E' buono? Vi piace? (*fanno segno che è buonissimo*) E allora mangiate pure (*quando hanno mangiato quasi tutto il moccoletto, l'operatore interviene*) Ma cosa fate? Cosa fate? Mi mangiate le candele? (*quelli danno segno di disgusto e sputano o fingono di sputare la parte che è loro rimasta in bocca; il pubblico riderà, ed essi segnando un punto ipotetico in fondo alla sala, riprenderanno a ridere clamorosamente rispondendo alle risate del pubblico finchè cala la tela*).

UN BEL GIOCO DURA POCO

(TRASFORMAZIONI)

(*L'attore si trova già in scena davanti a un tavolino con sopralzo sul quale si trovano pronti da una parte i baffi, il neo, la barba, le basette e dall'altra un piattino con un po' d'acqua e uno specchio*).

(*L'attore incomincia a parlare come se tenesse una conferenza o recitasse un monologo e durante la prima parte del suo discorso potrà anche muoversi a piacere*) Ecco... Se io dovessi dirvi quello che penso, sapreste anche voi quello che so io, vero?... Se dovessi esprimere quello che desidero, sareste al corrente anche voi che mi ascoltate, di quelle che sono le mie aspirazioni. E siccome l'unione fa la forza, potrebbe darsi che i miei desideri si tramutassero in realtà... Difatti se io covassi dentro di me la vaghezza di diventare milionario e trovassi un migliaio di persone che condividendo altruisticamente la mia peregrina idea, mi regalassero mille lire ciascuna, ecco che il mio sogno diventerebbe realtà palpitante..., ed io una volta milionario potrei, un po' alla lunga, ricambiare il regalo, non solo, ma creare poi alla mia volta altri felicissimi milionari. Cosa sono mille lire per uno che possieda anche solo un misero milione?... Nulla o quasi... Sono come un soldo per chi possa disporre di appena cinquanta lire... Chi è che nega un soldino al poverello che chiede l'elemo-

sina? Nessuno. Non è dunque esagerata e fuor di posto la mia idea di suggerire ai milionari dell'universo di lasciar cader una briciola del loro pantagruelico banchetto nel mio meschinissimo e sparuto piatto... Sicuro, piatto... Il portafoglio io l'ho battezzato così, perchè come un autentico piatto non cerca che di essere riempito...

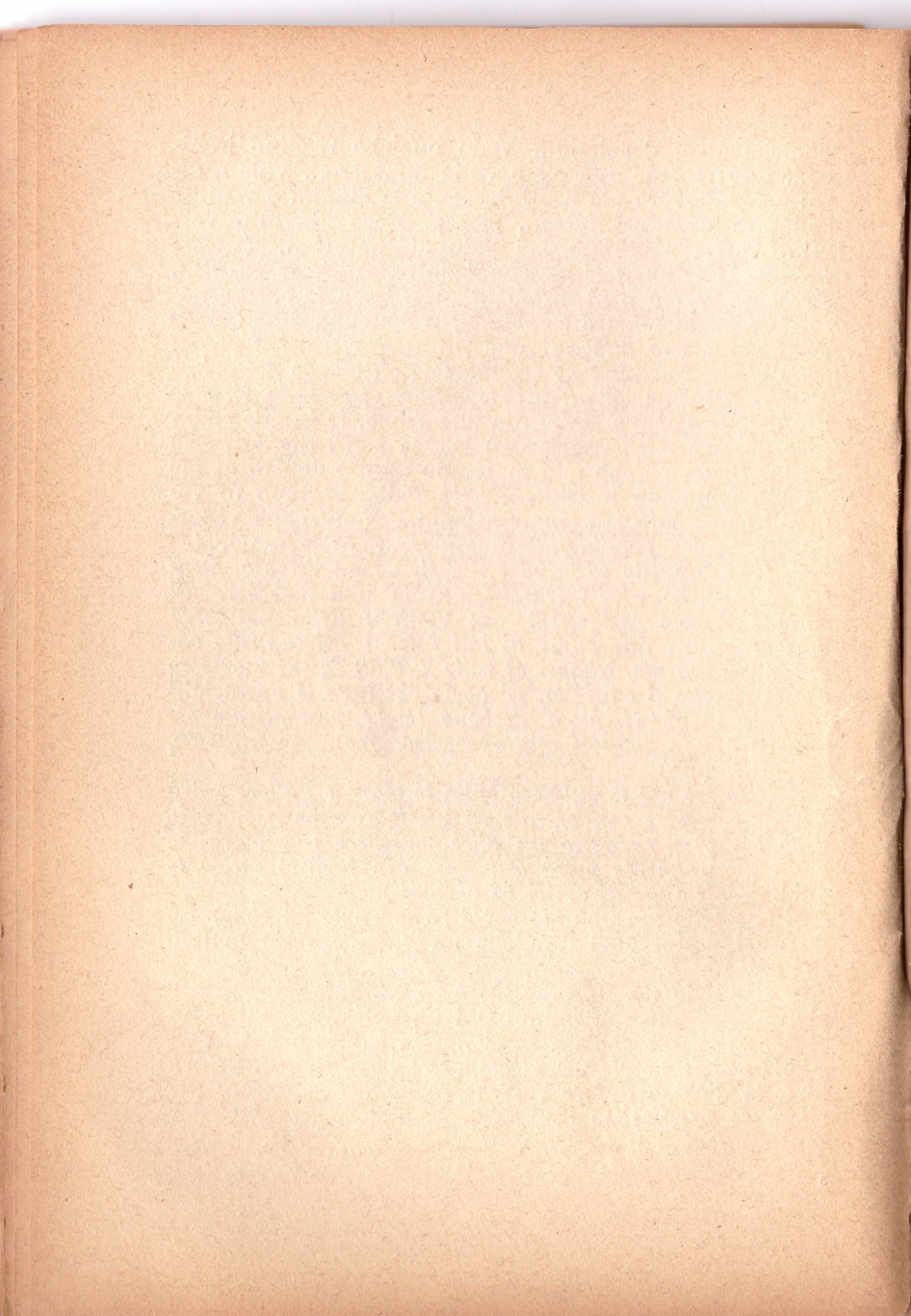
Via... Voi capite bene che io scherzo... Quanto ho detto non è che un semplice esempio per dimostrarvi che l'unione fa la forza, che tanti granellini fanno il pingue sacco di fior di farina e che in tema di desideri ha un indiscutibile valore il consenso degli altri e la solidarietà umana intesa nel senso pratico, a base di fatti e non di ciancie.

Io per esempio, sbarbatello come sono vorrei avere due bei baffettini alla moda (*si tocca con la sinistra umida d'acqua il labbro superiore*) Sento che starei benissimo... Credo che tutti sarete del mio parere... Quanto ho sognato un bel paio di baffettini!... (*con il pollice e il palmo della destra prende dal fondo del tavolino i baffetti già preparati con mastice fresco e portando la mano con naturalezza a sfiorare il viso se li appiccica in modo da dare l'illusione che siano spuntati naturalmente*). Così... (*al pubblico*) Ridono?... Che?... Si sarebbe forse realizzato il mio ardente desiderio?... Sì... sì... Sento che qualcosa è spuntato qui... Ecco uno specchio ... (*si guarda*) Oh! gioia! Sto veramente bene... E' vero dunque che con l'aiuto del fluido magnetico dei vostri consensi, della vostra simpatia posso ottenere quanto voglio...! Non mi fermo più... Un bel neo qui... mi starebbe d'incanto (*eseguisce come sopra*). Ma sì... Eccolo spuntato... Ma sapete che è semplicemente meraviglioso! Avanti, avanti... Una bella barba... Voglio provare ad avere una barba. Una bella barbetta a punta non mi starebbe male... (*si accarezza il mento con la sinistra inumidita, indi con la destra si attacca la barbetta come sopra detto*) Però, lasciatemi pensare... Toh! anche la barba è già spuntata... Meraviglioso! Non faccio in tempo ad esprimere un desiderio che questo si realizza in modo sorprendente... Benone! Giacchè ci siamo... voglio approfittarne, è naturale... Voglio esprimere

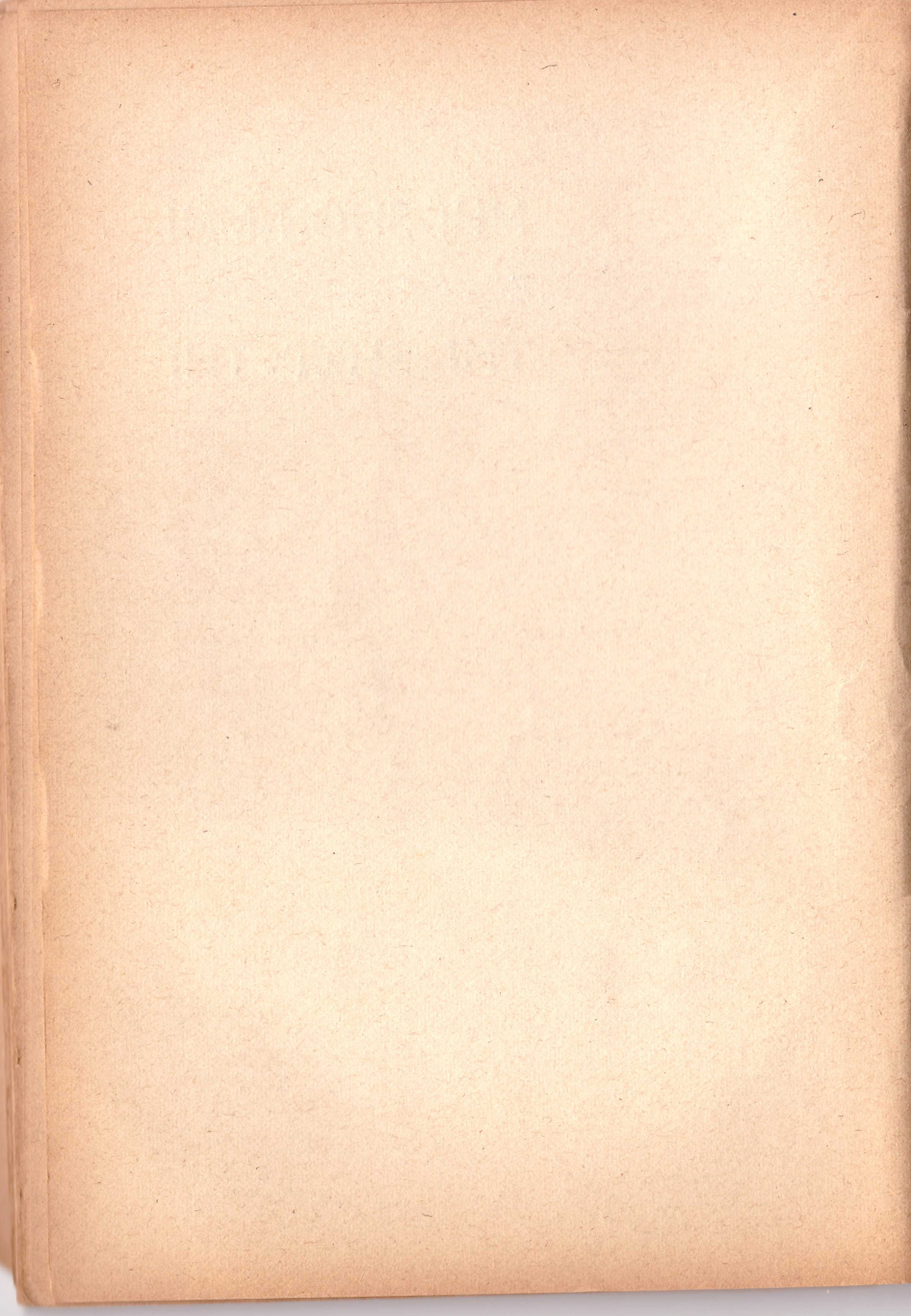
qualche altro desiderio... Vedo qualche risolino ironico... No; trucco non c'è e ve lo dimostro... Vale a dire: non muoverò più assolutamente le mani... e vedrete spuntare qualcosa altro... sicuro. Ecco stavolta vorrei... vorrei avere un bel paio di basette... (*mentre pronunzia tali parole gli spuntano senz'altro le basette... Per ottenere ciò avrà messo in precedenza le basette nascoste sotto la falda del cappello; a ciascuna delle basette dovranno essere attaccati due fili neri cadenti sopra il petto che si congiungono in uno solo all'altezza del primo bottone del panciotto... Al momento opportuno tirando con destrezza il filo stesso con una mano, le basette spuntano davvero miracolosamente*) Buona sera! Signori, così basta. Basta perchè mio malgrado adesso dentro di me mi sta frullando insistentemente l'idea barbina di vedermi come sarò tra cinquant'anni... Non voglio vedermi in quella condizione di rudere... Arrivederci. (*Si rimette il cappello ed appare il volto di un vecchio. Dentro al cappollo deve trovarsi nascosta una maschera di cartone leggero raffigurante un vecchio; detta maschera assicurata con due punti ai lati interni del cappello cadrà naturalmente davanti al volto dell'attore nel momento che si rimette il cappello. E' ovvio che tutte le operazioni indicate in questo gioco debbono essere preventivamente provate e non affidate all'improvvisazione*). Buona sera, signori... (*via*)

(*Occorre che il pubblico batta le mani e l'attore potrà quindi apparire con entrate ed uscite rapidissime, varie volte col viso ricoperto da altre maschere a piacere le quali naturalmente potrà applicare con facilità dietro le quinte con l'aiuto di amici ed aiutanti*).

(*Uscendo con una maschera raffigurante un cane*). Se mi applaudite, vuol dire che un cane proprio non lo son stato...

(*Uscendo con una maschera raffigurante uno scemo*) E' neanche uno stupido... Chi ha pensato simile mostruosità non è che un asino... (*via terminando di dire queste ultime parole per ricomparire immediatamente con la testa d'asino a fare qualche raglio... Via ancora per ritornare prestissimo struccato*). E così, punto fermo e basta perchè... UN BEL GIOCO DURA POCO.

MHI - SHON - MHI

E

THI - SHET - THI

MHI-SHON-MHI E THI-SHET-THI

(PAGLIACCI ECCENTRICI PARODISTI)

(*Sulla scena possibilmente a sfondo nero, tavolo con sopralzo, tavolinetto, qualche sedia e tutti gli accessori occorrenti*).

(*Vestiti goffamente con calzoni inverosimilmente larghi e lunghi, enorme palandrana, scarpe immense, cappellino microscopico, il viso imbiancato di magnesia, naso deforme, occhi allargati dal carbone, bocca sproporzionata, i due pagliacci entrano al suono di una marcia caratteristica, salutano comicamente e senza parlare cominciano a spogliarsi degli innumerevoli guanti già calzati in precedenza gettandoli fra le quinte; si tolgono il cappellino e lo appendono con sicurezza a un ipotetico chiodo e quello va naturalmente a ruzzolare per terra; si tolgono pure le palandrane che gettano lontano. Indossano: il primo un numero stragrande di* panciotti *e l'altro una filza di colletti di cartone da dare illusione che non finiscano mai e che si toglieranno man mano durante le loro esibizioni. Cessata la musica si presentano:*)

— MHI-SHON-MHI.

— THI-SHET-THI.

— Giapponesi

— di Porta Cicca.

— Giocolieri eccentrici parodisti

— ed altri insetti esplodenti.

— Clown

— Pagliacci

— e Cavalleria (*finge di togliersi dalla testa una bestiolina che lascerà cadere per terra: schiacciandola farà invece scoppiare una capsula esplosiva rumorosissima*)

— Uff! Che caldo fa qui dentro! (*si toglie il primo panciotto*).

— Già, già. E' un caldo soffocante. Mi toglierò il colletto (*si toglie il primo colletto*).

— Noi mostrare voi nostra abilità.

— (*facendo il verso del tacchino*) Toc-toc-toc-lu lu lu lu lu.

— (*imitando il gallo*) Chicchirichiii...

— (*fa il verso della gallina*) Cocodè, cocodè, cocodè...

— Fai l'ovo?

— Sì. Cocodè, cocodè, cocodè (*lascia cadere qualche guscio d'ovo che terrà dietro la schiena già fissato con filo nero sottilissimo, passante sopra le spalle e fermato dal secondo panciotto. Strappando il filo, essi, uno alla volta, cadranno dietro di lui*).

(N.B. - *Per preparare i gusci delle uova basta forarli con uno spillo alle due estremità e succhiarne tutto il contenuto. Per applicare ad essi il filo, introdurvi uno spillo o un pezzetto di stuzzicadenti col filo già legato*).

— Bravo! con questi faremo una bella frittata.

— Uff! ma che caldo! (*si toglie il secondo panciotto*).

— Leviamoci il colletto (*si toglie il secondo colletto*).

— Hai sete?

— Io sempre...

— Prendi questo (*da un fiasco vuota un bicchiere di vino*).

— Oh! grazie (*fa per prendere il bicchiere*).

— Un momento... Non ti ho detto di bere. Tu berrai soltanto se ti riesce di non toccare il bicchiere con le mani.

— Va là... E' facilissimo (*prende un piatto*). Mettilo qui il bicchiere.

— Non sei stupido... Dammi il piatto... (*prende il piatto e lo pone sopra al bicchiere, poi lo rovescia in maniera che il bicchiere si trova sul piatto col fondo in su e non è quindi assolutamente possibile bere senza toccarlo. Pone il tutto su una sedia*) Così... Adesso bevi.

— (*Si gratta in testa*) Uff! Che caldo!... (*si leva un panciotto*).

— Non si può vivere (*si leva un colletto*).

— Dunque...

— Eh!...

— Vedi che non è poi così facile...

— (*Ha come un lampo di genio*) Ho capito.

— Ne vedremo delle belle.

— (*prende un secondo piatto e lo pone rovesciato sul bicchiere; capovolge togliendo poi il piatto di sopra e il bicchiere è nuovamente scoperto*). E uno.

— Bravo! Fin qui ci sei arrivato... Vediamo il resto.

— (*S'inginocchia e tenta prendere il bicchiere coi denti, ma naturalmente non vi riesce*). E' impossibile.

— Sta a vedere e tienlo bene a mente. Devi sapere che io, dopo una solennissima sbornia che mi durò un mese e due giorni, ho promesso a mia moglie che non avrei mai portato un bicchiere alla bocca, perciò bevo sempre così (*prende dal tavolo una cannuccia di paglia e sorbisce lestamente il contenuto*).

— Bravo! Ora che ci penso c'è un altro sistema più simpatico e più spiccio (*mentre l'altro sorbisce il vino con la cannuccia, prende il fiasco e beve portandoselo alla bocca*).

— Basta! Basta!... (*gli toglie il fiasco*).

— Uff! Che caldo... Mi disturba il colletto... (*si toglie un altro colletto*).

— Non si può vivere (*si toglie un panciotto*).

— Ti voglio insegnare un bel gioco... Vedi quella pietra? (*prende sul tavolo un comune mattone e lo mette diritto*).

— Bella.

— Io son capace di rovesciarla con un soffio.

— Anch'io... (*prova a soffiarvi su, ma la pietra non si muove*).

— Ci vuol più fiato...

— Più di così...

— Sta a vedere (*pone sotto al mattone una busta chiusa, da una parte di uno degli angoli: all'angolo opposto la busta deve essere strappata in modo da avere un piccolo buco. Soffiando con forza dentro la busta questa si gonfia e il mattone cadrà rovesciato*). Hai visto?

— Così ero capace anch'io...

— Uff! (*via un altro panciotto*)

— Che caldo! (*via un colletto*).

— Sai tu che cosa è questa?
— Una posata.
— Sicuro. Cucchiaio, forchetta e coltello. Beh! io li metto dentro a questa caraffa (*questa sia preparata sul tavolinetto*) e li faccio ballare.
— Ballare? (*fa il segno di rubare*).
— No, no... li faccio ballare a suon di musica.
— Va là, mattacchione.
— Sta attento... Bal! Ballan! Ballon! Ballarin! Ballaret! Ballaran! Maestro, musica. (*La posata balla o meglio si muove dentro alla caraffa: cucchiaio, forchetta e coltello sono attaccati con un filo nero invisibile dato che il fondale della scena è nero. Il filo appoggia su di un sostegno posto in alto sul palco ed è comandato dietro le quinte da uno speciale incaricato*).
— Bello! Magnifico! Peccato che...
— Faccia un po' caldo (*via un panciotto*)
— (*getta un colletto*) Sì. Dicevo però che lo so fare anch'io il tuo giochetto. Vuoi vedere?
— Maestro, musica... (*prende i fili cui sono attaccate le posate e lui stesso le fa ballare*).
— Sono un po' sudatino (*via un altro colletto*).
— C'è un pò d'afa (*via un panciotto*). Senti un po'. Tu sai tirare al bersaglio?
— Altro che! L'altro giorno sono stato a caccia. Ho tirato ad una lepre e ho preso dei merli, ma tanti...
— Come mai?
— Eh! i miei compagni, non finivano più di dire: Merlo, merlo, merlo merlo ed io li prendevo al volo... Oh! questo colletto! (*via un altro colletto*).
— (*Via un panciotto*) Ho capito... Sei uno schiappino. Io invece non sbaglio mai il colpo. Vuoi vedere?
— Vediamo.
— Accendi quella candela.
— Servitor suo (*l'accende*).
— Mettila là in fondo di fronte a me (*la pone su una mensola vicinissima alle quinte*).
— Fatto... Ed ora...
— Io sparo da qui e... te la spengo:
— Impossibile.
— Attenti. Tirati da parte che non ti ammazzi...

— (*Si porta dietro di lui*).

— Pronto! (*prende la mira e spara sulla candela che il compare dietro le quinte deve esser pronto a spegnere soffiandovi su*).

— Bravo! Qua la mano. Tu sei il primo tiratore del mondo.

— Ne sei convinto?... Ora faremo qui una scena del Guglielmo Tell...

— Chi era?

— Non lo sai? Come sei ignorante!... Guglielmo Tell è un'opera di Rossini.

— Ah!... la conosco (*cantando sull'aria popolarissima*) Te l'ho detto tante volte, ecc.

— Bravo... Proprio quella. Guglielmo Tell prese una mela e la pose sulla testa di suo figlio e con un colpo di pistola, panf!

— Straordinario...

— E' un bel giochetto. Io sarò Guglielmo Tell e tu sarai mio figlio...

— Non hai un parente più prossimo?

— Prendi la mela.

— Grazie (*fa per mangiarla*).

— Non mangiarla, golosone. Dammela... (*gliela pone sulla testa*) Sta fermo e non ti muovere.

— (*Tremando*). Mamma mia... Sento le gambe che mi fanno Giacomo Giacomo...

— (*S'avvia in fondo alla platea*).

— Ohè! Dove vai? Non allontanarti troppo... Stai più vicino.

— Non aver paura.

— Pensa che sono figlio unico di madre vedova.

— Attenti... Uno, due... e... tre (*spara il colpo naturalmente a salve e la mela cadrà perchè anche essa attaccata ad un filo manovrato internamente*).

— Sono tutto sudato (*via un altro colletto*). Mi pare di soffocare...

— Sì, è un po' caldino (*via il panciotto*).

— In conclusione però faccio tutto io... Tu non sai fare un bel niente.

— Io farò sparire una moneta.

— Questa ha un po' la barba... Tuttavia vediamo.

— Dammi 5 lire.
— Cinque lire? Sei matto! Non ho il becco!
— Il becco no, ma un bel naso sì.
— Che disperato! Domandali in prestito... Ti faccio la garanzia.
— Signori! C'è qualcuno che vuol prestarmi una moneta da cinque lire? (*qualcuno si presenterà*).
— Non fidatevi... Le va a bere con me all'osteria.
— Ecco 5 lire.
— (*Finge di prenderle dal collega serrando il pugno della mano destra*). Sta attento. Uno, due e tre (*apre il pugno è la moneta è sparita*).
— Dov'è andata...?
— Lassù.
— Bello...
— Dimmi adesso dove vuoi che la moneta si trovi?
— Ora gliela faccio (*sta un po' sopra pensiero*). Deve trovarsi... deve trovarsi... (*rivolgendosi al pubblico*) Mi aiutino loro... Mi suggeriscano...
— Dove vuoi, t'ho detto... Non mi ritiro... Anche sulla luna...
— Oh! mi viene un'idea... (*a un ragazzo in platea*). Lei, signorino... Vada al Buffet e si faccia dare un panino...
— Un panino?...
— Sì, caro... La moneta da 5 lire me la farai trovare dentro a un panino che mi porterà quel ragazzo... Se ci riesci, ti regalo... le 5 lire.
— Mi dà un po' fastidio il colletto (*via un altro colletto*).
— Sei imbarazzato? Ecco qui il panino...
— Dammelo...
— No... no... Tu non lo devi toccare... Lo daremo a qualcuno del pubblico... Lei signora... Favorisca... Guardi pure è un panino comune, una michetta qualsiasi... Se ci riesce mangio un treno.
— (*Fingendo un po' d'imbarazzo*).
— Fa caldo vero? (*via un panciotto*)
— Sì... piuttosto... Sto maledetto colletto (*via altro colletto*).
— Coraggio.

— Coraggio pure... Prego la gentil Signora di distendere bene il palmo della mano e tenervi su il panino (*si concentra e fa strani gesti*). Attenti!... Uno, due, due e mezzo... Un momento... Si alzi in piedi per favore... Così. Grazie. Uno, due, due e mezzo... Oh! dimenticavo di levarmi il colletto...

— Tira via.

— Pronto. Uno, due, due e mezzo, due e tre quarti. Favorisca fare un passo avanti... Oh! Adesso ci siamo... Uno, due, due e mezzo e...

— E...

— Stai zitto tu... Non confondermi.

— Môchela... spicciati.

— Questa è la volta buona... Uno, due, due e mezzo, due e tre quarti, due e tre quarti e un cicino... Ma dimmi un po'. Proprio lì dentro deve andare? Non potevi scegliere un altro posto?

— Ohè... Ti dà fastidio qualche cosa?

— Sì, il colletto (*c. s.*) Attenti (*svelto*). Uno, due e due e mezzo, due e tre quarti, due e tre quarti e un tantirolino e tre. La moneta è andata. Signora, spezzi il panino e la troverà.

(*La michetta deve essere stata preparata con la complicità del vostro fornaio che da voi richiesto vi avrà messo la moneta prima d'impastarla e di cuocerla*).

— Signori... Ora passiamo ad una cosa seria... Concerto per violino e chitarra. (*Prendono ciascuno il proprio istrumento munito però di corde di spago e mentre, dietro le quinte due autentici esecutori suoneranno un pezzo di bravura, i due pagliacci faranno la mimica relativa come se fossero essi ad eseguire effettivamente la musica. Alla fine però mentre il pezzo sarà terminato, essi continueranno imperturbabilmente a dimenarsi e a tirar d'arco dimostrando così il trucco*).

— Ora dimmi una cosa... Tu sei forte?...

— Altro che... Ti mangio fino a quattro piatti di pasta asciutta e poi son capace di tornare da capo...

— Oh! in quanto a quello son forte anch'io... Figurati che una volta feci la scommessa di mangiarne undici di piatti di pasta asciutta. Quando arrivai all'ottavo piatto, nacque una discussione: chi diceva che

ne avevo mangiati sette, chi otto, chi nove. Beh! a tagliar corto, sai cosa feci io? Non state a litigare per così poco — dissi — Torno daccapo e non se ne parla più.

— Salute...

— Io volevo sapere da te se sei forte di muscoli, se sai sollevare i pesi che solleverò io... Sta un po' attento e dammi una mano (*entrano fra le quinte e ad uno ad uno facendo sforzi erculei portano in scena degli enormi pesi di... cartone: una sbarra... di ferro con due grosse sfere... di ferro, blocchi di... metallo, di... marmo ecc. quello insomma che potrà essere preparato o preso a nolo. Calandoli a terra dalle quinte si farà udire un tonfo sordo per dimostrare che si tratta di attrezzi veri*).

— Vedi? Carnera al mio confronto può andarsi a nascondere... Aspetta che mi levi il panciotto.

— Ed io il colletto che mi dà un po' fastidio.

— (*Prende un peso e con enorme sforzo lo alza; lo lascia poi cadere con enorme tonfo sincronizzato dal compare che sta fra le quinte*).

— (*Lo imita dimostrando di fare uno sforzo assai maggiore, cadendo assieme al peso con relativo tonfo*).

— (*La scena si ripete ad ogni sollevamento. Alla fine quando avrà sollevato il peso maggiore e il pubblico applaudirà, un bambino di 5 o 6 anni entra in scena, infila in una cordetta tutti i finti attrezzi e li porta via*).

— Un ultimo scherzo — signori (*al collega*). Che cosa è questo?

— Un mazzo di carte.

— Bravo. Prendi e mescola bene.

— Fatto.

— Scegli una carta senza farmela vedere. Puoi farla vedere al pubblico (*sceglie una carta, anzi finge di sceglierla e scendendo in platea mostra al pubblico una carta già fissata in precedenza*).

— Quella carta adesso la devi stracciare.

— Stracciare? Non son mica matto!

— Se non vuoi stracciarla tu, la straccierà qualcuno del pubblico.

— Se lo dice lui! (*a qualcuno*). Lei signore... (*la carta verrà realmente stracciata*) La stracci pure in minutissimi pezzi.

— Conta i pezzi.
— Ci vuole un ragioniere.
— Non importa... Raccogli i miseri resti di quella povera carta e mettili in questo piatto. Vieni dunque presto, tartaruga.
— (*Eseguisce*)
— Ora copri con questo piatto e metti tutto qui sopra (*indica il tavolo*).
— *Eseguisce: mentre però fa l'operazione lascia cadere un piatto che si rompe*).
— Bravo merlo!... Te lo farò pagare. Intanto raccogli tutto... Questo incidente non era in programma. Bestia! Bestia e...
— Bestia... (*Voltando le spalle al pubblico e bronlando, raccoglie i pezzettini della carta stracciata e li mette dentro il piatto rimasto intatto e che tiene in mano, mentre i cocci li manda a finire tra le quinte servendosi dei piedi. Fatto questo con la massima naturalezza, mentre il collega distrae il pubblico chiacchierando, ripone il piatto dietro il rialzo del tavolo dove trovasi già un altro piatto contenente una carta uguale a quella stracciata, e quando il compare gli offre un nuovo piatto per coprire quello che agli occhi del pubblico dovrebbe contenere i pezzettini della carta stracciata, egli prenderà dal tavolo il piatto già preparato con la carta intera*).
— Andiamo; muoviti, fai presto... Costui è meglio perderlo che trovarlo... Guardate come è pigro! E lascialo cadere un'altra volta... Mani di ricotta... Rompi-tutto... E non hai ancora finito? Tartaruga... Prendi quest'altro piatto e copri come t'avevo detto prima. Se rompi anche questo ti rompo la crapa... Ora sta attento. Fermo e senza muoverti. Uno, due... un momento... Vai giù in platea e quando dico tre solleva il piatto... Pronto?... Uno, due e... tre... Scopri il piatto e fa vedere il miracolo.
(*Toglie il piatto e mostra la carta intatta*).
— Ohi! Collega. Quel gioco lì, lo so fare anch'io. Ho mangiato la foglia. Guarda un po'... Scegli la carta...
— (*Sceglie la carta già prestabilita*)
— Falla vedere al pubblico...
— E' il... (*nomina la carta*).

— Bravo! non dovevi dirmela. E' lo stesso, stracciala.

— (*Eseguisce*).

— Fai una pallottola di tutti quei pezzettini e metti qui nella mia tasca (*si rivolta e gli offre la tasca sinistra dei calzoni*).

— Fatto.

— Stai attento. Uno, due... C'è sempre il colletto che mi dà fastidio... (*c. s.*).

— Uno, due e... tre... Fatto. Metti la tua mano qui nella mia tasca e... vedrai...

— *Mette la mano nella tasca del collega ed estrae una carta eguale che l'amico naturalmente teneva in tasca già all'inizio del gioco.*

— Per finire daremo un saggio musicale a base di jazz band.

(*Si muniscono ciascuno di una latta di petrolio, di qualche cazzeruola, e di altri oggetti a piacere e accompagnando un fox trot eseguito al pianoforte fanno la parodia del jazz band*).

LA BUSTA MIRACOLOSA

Archimede diceva: Datemi un punto d'appoggio e vi solleverò il mondo. Io molto più modesto e assai meno sapiente vi dico: Datemi dei numeri e vi proverò che la trasmissione del pensiero non è un'utopia.

Ecco una busta..., una busta semplicissima, di quelle comuni a due per un soldo; ed ecco un foglio di carta da lettere bianco, vergine, intatto. (*Rivolgendosi al pubblico*).

Prenda per favore... esamini bene la busta sia internamente che esternamente ed esamini anche il foglio di carta... C'è scritto qualche cosa?... No... vero?... E' perfettamente bianco. Faccia pur vedere anche ad altri. Osservino bene anche contro luce; non c'è imbroglio... Busta e foglietto sono bianchissimi, candidi, senza un segno e senza macchie come dovrebbe essere la coscienza di tutti.

Adesso giacchè lei è tanto gentile, favorisca piegare il foglio in due e lo metta dentro la busta. Fatto? Benissimo. Ed ora chiuda la busta, la sigilli... Benone. (*Ritira la busta e, salendo sul palcoscenico mentre volta le spalle al pubblico, la sostituisce destramente con un'altra identica già preparata togliendola da una delle tasche della redingote e intascando abilmente l'altra che più non gli serve*). Ora mi ci vuole qualcuno che faccia da segretario, ma un segretario in gamba per un mestiere difficilissimo. Si tratta, nientepopodimeno di tenere in mano questa busta, così, in alto e poi... il resto te lo dirò dopo. (*Al segretario, uno qualunque del pubblico, che frattanto sarà accorso*). Ti senti la forza di far questo? Proviamo. Ricorda che non devi assolutamente muoverti fino a che non te lo dirò io... Siamo intesi? (*al pubblico*). Per la trasmissione del pensiero fra animali ragionevoli quali siamo noi, la cosa è, se non facilissima, almeno possibile e, immagino, vi sarà capitato più di una volta di assistere a esperimenti del genere. Quello che invece è difficile, temerario, impossibile direi quasi, è il trasmettere il pensiero da una persona ad una cosa.

Per esempio, se qualcuno pensa qualcosa, una parola, un numero, credete sia possibile che la parola o il numero che avete pensato possa venire scritto sul foglio che si trova rinchiuso dentro a questa busta? Tutti mi risponderete certamente di no. Io invece vi dico di sì... Sicuramente. Io vi farò vedere questo miracolo e non mi limiterò soltanto a questo... Farò assai di più... Resterete di sasso.

Ecco qua un altro foglio di carta, bianco anche questo... (*discende dal palcoscenico*). Io prego qualcuno di loro signori a volerci scrivere un numero (*rivolgendosi a qualcuno*). Lei signore, sia tanto gentile. Mi scriva un numero di tre cifre... Quello che vuole... Benissimo. (*Rivolgendosi ad altra persona*). Lei? Sotto a quel numero ne scriva un altro sempre di tre cifre. Benissimo. Adesso di quei due numeri faccia l'addizione. Mi raccomando di non sbagliare. (*Così di seguito fa scrivere un numero di tre cifre a sei o sette persone ancora, numero che potrà comunicare al pubblico, e farà

sempre eseguire l'addizione in modo che alla fine, oltre i numeri scritti dalle persone, si avrà pure il totale della loro somma. L'ultima persona che l'operatore inviterà a scrivere a sua volta un numero di quante cifre voglia, deve essere necessariamente un compare sveglio e intelligente che dovrà naturalmente conoscere e aver ritenuto bene a mente il numero che sta scritto dentro la busta. Egli, quando avrà ricevuto l'invito di scrivere il suo numero, fingerà come di ripensarci un poco e farà invece la differenza d'ogni cifra che addizionata al numero precedente deve dare un numero uguale a quello scritto dentro la busta come sarà spiegato in seguito. Durante quest'operazione il prestigiatore continuerà a parlare distraendo l'attenzione del pubblico con qualche barzelletta).

Ed ora basta. Sono già otto le persone che hanno scritto un numero. Altrimenti andiamo a finire alle *candele greche* come diceva quella signora di mia conoscenza... Oh! un bel tipo... Aveva il debole di non voler apparire vecchia ed invece aveva già varcata da un pezzo la sessantina. Sapeva tingersi mica male e truccarsi a meraviglia. Poi con qualche cuscinetto, un cappellino di quelli tagliati a metà, ed una certa qual eleganza, pretendeva di passare per una giovinetta. Una volta mi chiese... (*imitando comicamente la voce di una donna anziana*). Dica lei, che mi conosce bene; quanti anni mi possono dare così? Oh! — feci io — io le darei trent'anni... trent'anni di galera.

Dunque ritorniamo a noi... Lei ha scritto il suo numero ed ha fatto la sua brava somma. Va bene. Le persone che con lei hanno formato quel numero hanno esternato una loro idea, hanno espresso un loro pensiero indubbiamente. Il totale di tali numeri è come la sintesi, l'unione delle vostre singole enunciazioni... Il numero... (*lo indica*) che questo signore per ultimo ha ottenuto eseguendo l'ultima addizione è stato formato da voi, in una parola. Io non ci sono entrato per nulla. C'entro adesso facendo sì che quel numero trasmigri entro quella busta che l'altro signore ha chiuso poco fa.

Ecco. Con un semplice colpo della mia bacchetta magica e a questa distanza il miracolo si compie (*trac-*

cia in aria alcuni segni con la bacchetta dicendo poi): Uno, due e... tre. Fatto. Caro segretario, la tua fatica è finita... Scendi dal palcoscenico e reca la busta a quel signore (*alla persona scelta*) Ella voglia aprire e legga forte confrontando con l'altro foglio.

(*Sul foglio da introdurre precedentemente nella busta si dovrà scrivere un numero di poco superiore a quello delle persone che si vogliono far partecipare al gioco moltiplicato per* 999.

Supposto che si abbia intenzione di far partecipare al gioco sette persone (7 × 999 = 6993), *nella busta dovrà esser stato scritto* (6994).

Le sette persone invitate a scrivere ciascuna un numero di tre cifre, supponiamo, abbiano a scrivere:

	869 +	*la prima*
	747 =	*la seconda*
sommando si ha		
	1616 +	
	125 =	*la terza*
sommando si ha		
	1741 +	
	998 =	*la quarta*
sommando si ha		
	2739 +	
	694 =	*la quinta*
sommando si ha		
	3433 +	
	878 =	*la sesta*
	4311 +	

La settima persona (*il compare*) *dovrà quindi a sua volta scrivere un numero che addizionato a* 4311 *dia il numero concordato e scritto nella busta. Scriverà cioè:* 2683 *da ottenersi sottraendo mentalmente* 4311 *da* 6994.

Perchè il compare sia ben certo di riuscire in un tempo relativamente breve ad eseguire l'operazione, appena avuto il foglio in mano scriverà subito il numero combi-

nato, vale a dire il totale della somma che dovrebbe poi fare, e cifra per cifra farà le differenze.

In altre parole sotto al numero 4311
lascierà questo spazio
tirerà la riga per la somma ———
e scriverà il totale 6994

dopo di che farà le differenze: 4 *a* 1 = 3; 9 *a* 1 = 8; 9 *a* 3 = 6; 6 *a* 4 = 2. *Verrà così ad avere scritto:*

4311 +
2683 =
————
6994 *numero uguale a quello segnato nella busta.*

Facendo intervenire nel gioco 10 *persone* (10 *per* 999 = 9990 *il numero entro la busta dovrà essere di poco superiore a* 9990 *e cioè* 9991 *o* 9992 *o* 9993, *ecc.*

NB. - *Dovendosi far a meno del compare l'ultimo, numero e la conseguente operazione che dà la risoluzione del gioco, potrà venir fatta dal prestigiatore. In tal maniera però il gioco perde molto del suo interesse.*

JACK E IL SUO PUPO PARLANTE

(*Ventriloqui son chiamati coloro che hanno la facoltà di parlare senza muovere le labbra. Un individuo che possieda tale abilità può quindi, con diverse modulazioni della voce, intrecciare un dialogo con un pupo, con una bambola, con un burattino e dare al pubblico l'illusione che essi, fatti muovere opportunamente, abbiano il dono della parola e rispondano a tono alle domande che vengono loro rivolte. Coloro che non sono ventriloqui possono però ugualmente prodursi come tali con l'aiuto di un compare adatto, nascosto immediatamente dietro la scena, che sappia alterare il timbro della sua voce*).

— (*L'attore, vestito di nero, entra in scena portando in braccio un pupo*).

— Signori! Io sono Jack, non lo sventratore d'infausta memoria, ma Jack il ventriloquo, l'uomo dalle mille voci, celebre in tutto il mondo e in altri siti. (*Frat-*

tanto va a sedersi vicinissimo alla scena dietro la quale sta il compare che con voce in falsetto dirà la parte del pupo). E questo è il mio pupo parlante, un biricchino della più bell'acqua e chiacchierino quanto mai...

(*Pupo*) — Non è vero... Io non sono chiacchierino. Sei tu un chiacchierone.

— Stai zitto e comincia a star fermino. Intanto fai vedere che sei educato e saluta come si deve il colto e gentil pubblico.

— Se debbo star zitto come faccio a salutare?

— Impertinente! Vuoi anche far dello spirito?

— Che spirito e non spirito... Se ho da salutare non posso star zitto.

— Saluta dunque.

— Buon giorno.

— Sei stupido. Non vedi che è sera?

— Buona sera! Lo stupido però lo tieni per te...

— Sfacciato! Vuoi prenderle?

— Provati. Ti faccio mettere in prigione per maltrattamenti...

— Via, facevo così per scherzare... Stai bonino... non vedi quanta gente ci sta a guardare?

— Quaranta secoli ci guardano.

— Cosa dici?

— Dico che quaranta secoli ci guardano, come Napoleone davanti alle piramidi.

— Ma che cosa ti salta in mente? Ti dà di volta il cervello?

— Dico delle cose giuste. Qui dentro ci sono a dir poco, duecento persone; metti una media di vent'anni di età per ogni persona e sono precisamente quaranta secoli che ci guardano, 4000 anni.

— Bravo! Sei di molto istruito...

— Lo so. I numeri sono il mio forte... A scuola prendo sempre lodevole.

— Benone! Anche in condotta prendi sempre lodevole?

— Guarda che mi stringi troppo... Mi fai male...

— Ma va là... Sei un burattino...

— Burattino o non burattino mi fai male. Lasciami un po' libero... Ho voglia di sgranchirmi le gambe.

— Già, se io ti lascio libero, tu saresti capace di scapparmi in strada a giocare alle cicche.

— Che cicche d'Egitto! Se mai andrei a giocare al gioco del calcio.

— Ah! Ah! Sei uno sportivo! un tifoso!...

— E me ne vanto... Io sono un giocatore, ma di quelli... Sono un terzino che ce ne sono pochi... e spero presto di entrare a far parte della squadra nazionale...

— Ah! Ah! Dimmi un po' chi ti insegna a raccontar tante frottole?... Dove le vai a pescare?

— Io non pesco niente... Pescare non mi piace e tanto meno farmi pescare... Preferisco la caccia...

— Ah! si...

— La caccia alle farfalle...

— Oh! guarda, guarda...

— Sicuro.

— E' uno sport un po' primitivo.

— Non fa niente.

— E' crudele.

— Crudele poi!

— Eh! che male ti fanno le gentili farfallette?

— Già... però è un bellissimo sport... Me lo ha insegnato la Teresa.

— La Teresa?

— Sì. La vispa Teresa — ch'avea in fra l'erbetta — al volo sorpresa — gentil farfalletta...

— Sei proprio bravo e vorrei farti un regalino. Sentiamo che cosa desideri.

— Io... ? Io vorrei diventare un bambino in carne ed ossa come Pinocchio. Sono stufo di fare il burattino, di essere costretto tutte le volte che ti fa comodo a lasciarmi prendere in braccio e di dover rispondere alle tue stupide domande.

— Non offendere.

— Non ti offendo, ma è proprio così. Sono stufo, arcistufo, non ne posso più.

— Se sei stanco ti metterò a sedere...

— Sono stufo di questa eterna commedia, non mi sento più di fare questa vitaccia da cani... (*cantando*) Vissi d'arte, vissi d'amore; non feci mai male ad anima

viva. Sono una vittima... Abbi compassione, abbi pietà del povero pupo... (*piange*).

— Poverino, mi fai proprio pena... Se potessi ti farei diventare davvero un ometto..., ma io non lo posso purtroppo...

— (*ridendo*) Vedi se non sei stupido a diciotto carati! Ti commuovi per un pupo, per un burattino, per un pezzo di legno!...

— Cosa vuoi infine?

— Io...? Niente. Cioè... Vorrei essere io al tuo posto e farti io tante domande per metterti nel sacco.

— Oh! questa poi...

— Sicuro. Scommetto una caramella che tu non sai rispondere a nessuna delle mie domande.

— Proviamo.

— Senti dunque. Io e i miei fratelli siamo in dieci; ciascuno di noi ha una sorella... Quante sorelle abbiamo?

— Oh! bella. Dieci sorelle...

— Stupido! stupido! stupido! Mia sorella è una sola, ma ciò non toglie che essa sia sorella anche di tutti gli altri miei nove fratelli.

— Hai ragione.

— Senti un'altra domandina... più facile dell'altra. Quante stelle ci sono in cielo?

— E' impossibile rispondere... Sfido chiunque..

— Chiunque uomo siamo d'accordo, ma qualunque burattino sa che in cielo di stelle ce ne sono novecentonovantanovemila miliardi novecentonovantanovemila e novecentonovantanove.

— Come fai a saperlo?

— Io lo so e basta... Se non sei persuaso valle pure a contare...

— Riconosco che hai fatto dei grandi progressi... E' la seconda volta che mi metti in imbarazzo.

— Non c'è due senza tre. Sta a sentire. Qual'è la cosa che assomiglia di più a un burattino?

— Mah! non saprei...

— E' così semplice... Un altro burattino.

— E' vero anche questo.

— E adesso caro mio, quando farai stampare i

programmi per il nostro numero, non metter più: Jack e il suo pupo parlante. Mettici invece: Jack l'ignorante e il suo pupo sapiente.

— Questo poi... è un po' troppo.

— Non t'arrabbiare che, tra parentesi, la vita è breve. Poi sei stato tu ad insegnarmi tutte queste belle cose. Lo scolaro ha sorpassato il maestro. E adesso portami a dormire. T'ho già detto che sono stufo.

— Oh! tu mi farai il piacere di stare ancora un po' qui... il pubblico ha pagato e vuol vederti a lavorare. Tu capisci.

— Io non capisco niente... O mi porti a dormire o ci vado da solo.

— (*Ridendo*) Vorrei vedere anche questa.

— (*Mentre ride il pupo gli sguscia di mano e con un volo se la squaglia dicendo: Buona sera a tutti*).

— (*Correndoci dietro*) Ah! pezzo di birba. Ti piglio subito...

NB. — *Il pupo dovrà naturalmente essere attaccato ad un filo, manovrato all'interno del palcoscenico in modo da poterlo ritirare al momento opportuno come se spiccasse il volo dentro le quinte.*

GIOCHI
CON LE CARTE

L'INDOVINA TUTTO

Signori! Io ho il potere della divinazione. Posso cioè indovinare qualunque cosa. Per esempio da questo mazzo voi sceglicte una carta ed io: panf! senza averla vista vi so dire che carta è. Proviamo subito. Non c'è trucco! non c'è inganno! Non c'è imbroglio. E' uno scherzetto a base di magia tecnico-scientifica psicoanalitica e a ciò sono riuscito dopo lunghissimi studi ed un allenamento degno dei più grandi campioni dello sport. Col mio potere magico scientifico potrò indovinare benissimo quanti denari possiede ciascuno di voi: da colui che è in bolletta sparata come qualche amico di mia conoscenza, a colui che tiene un milione in ogni taschino del gilet per bere l'aperitivo o comprare le sigarette. Potrei indovinare ciò che passa nel cervello di tutta la gente. Potrei anche indovinare quattro buoni numeri da giocare al lotto. Certamente. Ma... non lo faccio per... spirito di patriottismo. Ci mancherebbe altro!... Immaginate voi cosa succederebbe se usassi il mio potere per farvi vincere al lotto?!... Neanche parlarne... Potrò, all'occorrenza saper dire a qualche signorina se il suo fidanzato le vuol bene. Potrò dimostrarvi in mille maniere il mio magico potere. Per ora mi limito a indovinare una carta che qualcuno di loro dovrà gentilmente scegliere. Oh! una cosa semplicissima a prima vista, ma non è; anzi son sicuro che vi farò sbalordire... e dico poco...

Ecco qua. Io prendo questo mazzo di carte non preparato. Carte comuni... le solite carte da gioco e le passo così ad una ad una... (*tenendo il mazzo con la mano destra incomincia con la sinistra a far passare le carte ad una ad una; scoprendole e deponendole sul tavolo si fisserà bene in mente la quarta carta*). Ecco... così. Quando qualcuno dirà di fermarmi, io mi fermerò (*fermandosi*). Vogliono bendarmi gli occhi per maggior garanzia? Sì, sì... bendatemi pure, così nessuno potrà dire che io veda (*si fa bendare, indi continua a passar le carte*). Quando mi direte basta, io mi fermerò. Così.

Avanti ancora? ancora una, un'altra (*quando qualcuno dirà basta si fermerà*). Benissimo, fermiamoci qui (*raccoglie sul tavolo le carte che vi ha deposto e le mette al disopra di quelle che gli sono rimaste nella mano destra, sempre parlando*). Ecco: ora io faccio tre mazzetti e li metto qui sul tavolo (*eseguisce: prende cioè con la mano destra l'intero mazzo delle carte e depone sulla tavola tre piccoli mazzetti partendo dal di sotto, indi portando il restante del mazzo nella sinistra toglie con la destra in tre riprese tre carte e le depone su ciascuno dei tre mazzetti che si trovano già sulla tavola*). Come vedono non c'è trucco... Occhi bendati... Io non vedo, non so nulla... abbia la cortesia, qualcuno di loro di prendere questa carta (*offre quindi la prima carta rimasta nel mazzo: essa è naturalmente la quarta carta vista prima*). La guardino, la guardino tutti (*Frattanto raccoglie i tre mazzetti dalla tavola e mescola tutto*). Tutti l'hanno vista?... Benissimo. Ora quella carta deve esser posta dentro al mazzo o da me o da qualcuno di loro, a piacere. Messa da me il gioco è facile, per modo di dire: messa da qualcuno di loro esso diventa più difficile ma non conta. Scelgano (*offrendo il mazzo*). Chi lo vuole?... Lei?... Ecco. La metta dove vuole: in principio, in fondo, nel mezzo... Fatto? Benissimo. Chi ha messo la carta? Lei? Favorisca darmi la sua mano (*a questo da buon commediante serra la mano per qualche secondo*). Il suo fluido magnetico è passato dentro di me... Grazie. Il gioco è fatto... Vogliono sbendarmi? (*si fa sbendare e incomincia a far passare le carte fino che arriva alla famosa* quarta *carta vista in principio*).

La carta del signore è... questa.

Ora, signori, vi farò vedere una cosa ancor più strabiliante e portentosa. Sempre più difficile... Vi farò vedere come si può indovinare una carta da voi scelta e da tutti vista, fuori che da me, senza toccare il mazzo. Semplicissimo e mirabolante allo stesso tempo.

Gioco mai visto prima d'oggi. Per la prima volta in Italia. Lei signorina prenda il mazzo e mescoli. Scelga una carta e la faccia pur vedere a tutti mentre io mi coprirò gli occhi o mi apparterò nell'altra stanza. Tutti l'hanno vista? Quella carta allora favorisca met-

terla coperta sopra al mazzo. Ora capovolga il mazzo delle carte e lo deponga sulla tavola. Adesso alzi le carte e cominci a passarle ad una una. (*Fa cioè dividere il mazzo in due e porre cioè di sotto la parte che era di sopra*).

SPIEGAZIONE: *Quando il mazzo viene messo nella tavola capovolto, guardar bene qual'è la carta che trovasi scoperta; la carta che è stata scelta non potrà necessariamente essere che quella immediatamente seguente la carta che l'operatore avrà potuto prima osservare*).

ROSSO O NERO ?!?

« Rosso o Nero? » Con questa semplice indicazione io saprò indovinare le carte che verranno scelte da ciascuno di lor signori. Non c'è imbroglio! Non c'è trucco! Si tratta di un giuoco scientifico basato sul calcolo infinitesimale e metafisico. Algebra, logaritmi. Una cosa assai complicata e semplicissima nello stesso tempo. E sarò ben lieto di insegnarvelo, questo giochetto che ha fatto la delizia di parecchie generazioni, che non dubito vi piacerà. Io mi ritiro nell'altra stanza a fumare una sigaretta e lor signori mi useranno la finezza di scegliere una carta da un mazzo qualsiasi. Scelta che l'abbiano, e ci tengo che tutti la vedano, favoriranno metterla nel mazzo mescolando a piacere sinchè ne avranno voglia. Con permesso... (*si ritira per ritornare quando sarà chiamato*). Rossa o nera? A me basta conoscere semplicemente se la carta scelta è rossa o nera. Nera? Benissimo. A noi!

(*Finge di concentrarsi per qualche secondo*).

I° TEMPO. — (*Ilgio coliere farà passare scoprendole ad una ad una tutte le quaranta carte formando due mazzetti e preoccupandosi solamente di mettere a sinistra le carte di* fiori *e a destra quelle di* picche *o viceversa, se la carta scelta era nera: se invece il colore indicato fosse il rosso, bisogna naturalmente mettere a destra i* cuori *e a sinistra i* quadri *o viceversa. Ciò fatto chiedere in quale dei due mazzetti la carta sia ora venuta a trovarsi. Il giocoliere riesce così ad individuare la pre-

cisa qualità della carta che sarà naturalmente di fiori *o* picche *se nera oppure di* cuori o quadri *se rossa).*

II Tempo. — (*Mescolare o far mescolare a piacere: indi passare ancora le carte ad una ad una scoprendole e formandone due mazzetti, preoccupandosi questa volta soltanto di mettere a destra le carte pari e a sinistra le carte dispari limitatamente beninteso a quelle del colore già individuato. Chiedere in quale dei due mazzetti si trovi ora la carta e si verrà così ad individuare se la carta è pari o dispari se si trova cioè fra* 1, 3, 5, 7, 9, *oppure fra* 2, 4, 6, 8, 10).

III Tempo. — (*Mescolare o far mescolare ancora volendo, indi passare come al solito le carte preoccupandosi solo di mettere nel mazzo a sinistra le prime tre carte delle cinque già individuate (cioè* 1, 3, 5, *se dispari e* 2, 4, 6, *se pari) e in quello di destra le due rimanenti* (7 *e* 9 *se dispari, oppure* 8 *e* 10 *se pari). Far dire ancora in quale dei due mazzetti si trovi ora la carta Si verrà così a conoscere che la carta da indovinare è una delle tre del mazzo di sinistra* (1, 3, 5 *se dispari,* 2, 4, 6 *se pari, oppure una delle due del mazzo di destra* (7, 9 *se dispari,* 1, 10 *se pari*).

IV Tempo. — (*Mescolare, ecc. indi, se la carta si trova a sinistra e cioè fra* 1, 3, 5 *se dispari e fra* 2, 4, 6 *se pari, passare come sopra ancora tutte le carte formando però tre mazzetti, se essa invece si trova a destra fra il* 7 *e* 9 *se dispari, oppure fra l'*8 *ed il* 10 *se pari formare soltanto due mazzetti che saranno gli ultimi*).

Nel primo mazzetto (se la carta si trova fra 1, 3, 5 *ovvero* 2, 4, 6) *si metterà l'*1, *nel secondo il* 3 *e nel terzo il* 5 *oppure nel primo il* 2, *nel secondo il* 4 *e nel terzo il* 6, *se pari. Così pure se la carta è fra* 7, 9 *ovvero fra* 8, 10: *Nel primo mazzetto si metterà il* 7 *o l'*8, *e nel secondo il* 9 *o il* 10.

Chiedendo ancora dove si trovi la carta, questa è finalmente individuata. Poichè il gioco abbia il suo immancabile effetto occorre buona memoria, molta sveltezza e sopratutto un po' di furberia e ciarlatanismo nello svolgimento e specialmente nel formare i diversi mazzetti, affinchè gli spettatori più intelligenti non abbiano a mangiar subito, come si suol dire, la foglia, durante le quattro

fasi di eliminazione, il che però non è tanto facile, se non si conosce il gioco in precedenza.

NB. — *Coi numeri* 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, *e* 10 *si indicano rispettivamente le carte nel loro ordine numerico:* 1 *vuol dire* asso, 8, 9, 10, *sono il fante, la donna (o cavallo) e il re.*

IL VIAGGIO DEI RE MAGI

(*Il gioco, abbastanza vecchiotto, è basato sulla disattenzione degli spettatori, quindi sveltezza, parlantina sciolta e accorgimento perchè l'attenzione di chi vi assiste venga distratta al momento opportuno. La prima operazione da farsi, senza che altri se ne accorga, è quella di porre in principio del mazzo di carte uno dei quattro re: vale a dire all'inizio del gioco la prima carta coperta dovrà essere un re. In seguito, facendo passare tutte le carte, si prenderanno fuori gli altri tre re (picche, quadri e cuori*).

Signori! Questo gioco è stato premiato alla Esposizione coloniale di Parigi con una magnifica medaglia di... cartone. Esso ha pure un valore storico perchè, scherzi a parte, ricostruisce in certo qual modo il famoso viaggio dei Re Magi. Voi sapete, i Re Magi quando furono avvertiti dalla stella smagliante di splendore che era nato il Bambin Gesù, si disposero a mettersi subito in viaggio. Si dice che fra loro nascesse qualche divergenza circa l'itinerario da percorrere. Uno voleva andare a destra, l'altro a sinistra, e il terzo pure voleva prendere una strada diversa dagli altri due.

Non riuscendo a mettersi d'accordo, partirono ciascuno per conto proprio. Uno prese la strada di destra e andò di qui (*mettere il primo re in testa al mazzo che così verrà a trovarsi sovrapposto all'altro re se messovi insieme in precedenza*). Il secondo re prese la strada opposta e andò di qui (*mettere il secondo re in fondo al mazzo*). Il terzo prese la via di mezzo e andò naturalmente qui (*mettere il terzo re nel mezzo del mazzo*). Chi aveva ragione? Tutti e tre perchè, come sapete, essi arrivarono felicemente e contemporaneamente a Betlem-

me. Come fecero? Mistero! Prego qualcuno di tagliare il (1) mazzo delle carte e troveremo insieme riuniti tutti e tre i re...

(*Passare le carte ad una ad una e naturalmente al punto giusto si vedranno insieme i tre re.*

Raccogliere subito le carte e mescolarle per non lasciar tempo di constatare che uno dei tre era tra quelli fatti vedere prima. Non si ripeta il gioco).

NB. — *Se qualcuno s'accorgesse del trucco, oppure volendo maggiormente dimostrare la propria valentia, eseguisce subito il gioco che segue, premettendovi un discorsetto pressapoco così:*

1º *caso.* — Già, il trucco c'era. Ed io ho voluto farvi questo gioco per provare la vostra perspicacia. Ora però ve ne faccio un altro nel quale saprò riunire ben quattro carte... Nessuno è mai riuscito a tanto. A noi.

2º *caso.* — Questo che vi ho fatto è un giochetto da bambini. Ora vi farò strabiliare. Io riuscirò a riunirvi insieme quattro carte... ciò che nessun prestidigitatore v'ha mai saputo fare. A noi.

QUATTRO REGINE A SPASSO

(*Scegliere dal mazzo le quattro regine e mostrarle all'uditorio tenendole tutt'e quattro verticalmente e sovrapposte una all'altra in una sola mano. E' necessario però che dietro alla seconda di dette regine siano state poste furbescamente e perfettamente combacianti con essa altre tre carte qualsiasi. Così mentre si mostrano le quattro regine si vengono ad avere effettivamente in mano sette carte: le quattro regine e le tre nascoste dietro la seconda. Fattele vedere al pubblico porre tutte e sette le carte sopra il mazzo e incominciare il gioco*).

Una volta c'erano quattro regine molto annoiate e tanto infelici perchè i loro mariti con la scusa della caccia le trascuravano assai, lasciandole quasi sempre sole

---

(1) Tagliare il mazzo o alzarlo s'intende sollovare una quantità qualunque di carte e passarla sotto l'altra parte del mazzo.

nei loro merlati e freddi castelli appollaiati su montagne altissime e lontane dal consorzio umano. Esse si sentivano troppo abbandonate e sperdute e si sarebbero date in preda alla disperazione, quando seppero che i loro regali consorti, anzichè andare alla caccia, si radunavano a convegno nel più folto di una foresta per prepararsi alla guerra contro lo straniero che minacciava d'invadere le loro terre. Fu così che di comune accordo esse decisero un bel giorno di andarli a scovare e dir loro che anche esse volevano prepararsi a combattere al loro fianco. Si diedero convegno sulla strada maestra e partirono ciascuna dal proprio castello. La prima andò per questa stradicciola (*togliere di sopra al mazzo la prima carta, che è una regina, mostrarla e porla in fondo al mazzo*). La seconda andò per quest'altra stradetta (*togliere la seconda carta di sopra al mazzo e senza farla vedere porla nel mezzo*). La terza prese un sentiero per di qui (*togliere sempre di sopra la terza carta e ancora senza farla vedere porla anch'essa nel mazzo*). La quarta infine prese un altro viottolo e via a raggiungere la strada maestra (*togliere la quarta e porla nel mazzo: si verranno così ad avere tre regine sopra il mazzo ed una sotto*). Prego qualcuno di voler tagliare il mazzo (*ciò fatto, passare le carte e il gioco è fatto*). Egregi signori, ecco le quattro regine riunite insieme sulla strada maestra pronte per recarsi tutte insieme a trovare i loro mariti.

ECCO UNA FIGURA

Signori! Io ho il senso del tatto talmente sviluppato, così perfezionato, così straordinario da poter distinguere le figure dalle altre carte da gioco colla semplice pressione delle dita. Non c'è imbroglio! A ciò sono riuscito con l'esercizio tenace e continuo, con un allenamento sistematico e razionale. Come i ciechi possono leggere servendosi delle dita per decifrare i misteriosi puntini del sistema Braille, così io... toccando le carte col polpastrello delle dita m'accorgo, dal rilievo che dà necessariamente l'imagine stampata, quali siano le figure in confronto delle altre carte.

Proviamo subito e non avrete che a persuadervi della semplicicissima realtà.

(*Prende un mazzo di carte con la mano sinistra e tenendo rivolto verso il pubblico, lo sguardo fisso e concentrato in avanti, comincia a far passare le carte ad una ad una sfiorandole coi polpastrelli della mano destra. Un compare compiacente, col quale vi siete naturalmente accordati in precedenza, ad ogni figura vi farà un segno impercettibile o con le labbra o strizzando d'occhi, ecc. e poi direte la frase di prammatica:* Ecco una figura!

Altro sistema facilissimo e più suggestivo, perchè si può far a meno del compare certe volte pericoloso, è quello di prepararvi il mazzo mettendo le carte nell'ordine seguente:

4 scartine
1 figura
3 scartine
1 figura
2 scartine
1 figura
1 scartina
1 figura
4 scartine
1 figura
ecc.

Disposto così l'intero mazzo delle carte fate il vostro gioco passando tutte le quaranta carte, magari facendovi bendare gli occhi per darla maggiormente a bere. Attenti però a non sbagliare l'ordine delle carte.

MARAS = DEDOR = TIMET = LILOS

Il gioco non è nuovo. Tutt'altro! Io che non sono più un giovinetto lo imparai da mio nonno or sono moltissimi anni. Gioco facile, assai bello, di risultato matematicamente certo e di un effetto sorprendente specie per chi non lo conosce: basta un po' di memoria e ricordare alla perfezione le quattro paroline misteriose che formano il titolo del gioco.

Prendere venti carte da gioco e, scoprendole, disporle a piacere sulla tavola in gruppetti di due carte cadauno.

Far scegliere da una o più persone un gruppetto di due carte che tutti, beninteso all'infuori dell'operatore, potranno osservare e dovranno tener bene a mente.

Raccogliere ad uno ad uno e riunire ordinatamente i dieci gruppetti delle carte, poscia metterle scoperte sulla tavola in quattro file secondo l'ordine delle lettere abbinate delle seguenti parole:

1ª fila	M	A	R	A	S
	(1)	(2)	(3)	(2)	(4)
2ª fila	D	E	D	O	R
	(5)	(6)	(5)	(7)	(3)
3ª fila	T	I	M	E	T
	(8)	(9)	(1)	(6)	(8)
4ª fila	L	I	L	O	S
	(10)	(9)	(10)	(7)	(4)

In altri termini: Le prime due carte (1-1) *dovranno porsi al posto dove si trovano le due* M (*prima lettera della parola* MARAS *e terza lettera della parola* TIMET).

Le due carte successive (2-2) *dovranno porsi al posto delle lettere* A-A (*seconda e quarta lettera della parola* MARAS).

Le altre due carte (3-3) *si metteranno al posto delle lettere* R-R (*terza lettera della parola* MARAS *e quinta della parola* DEDOR).

Le due successive (4-4) *al posto di* S-S (*quinta di* MARAS *e quinta di* LILOS).

Le due susseguenti (5-5) *al posto di* D-D (*prima e e terza di* DEDOR).

Le due che vengono (6-6) *al posto di* E-E (*seconda di* DEDOT *e quarta di* TIMET).

Le altre due (7-7) *al posto di* O-O (*quarta di* DEDOR *e quarta di* LILOS).

Le altre (8-8) *al posto di* T-T (*prima e quinta di* TIMET).

Le altre (9-9) *al posto di* I-I (*seconda di* TIMET *e seconda di* LILOS).

Fatto ciò e disposte in tal modo tutte le venti carte che nella mente dell'operatore rappresentano invece altret-

tante lettere formanti le parole sopraindicate, farsi dire in quale fila si trovino le carte viste in precedenza.

Qualunque sia la risposta sarà facilissimo indovinare le singole coppie, giacchè esse, in causa appunto della loro speciale disposizione, saranno quelle che si trovano sul posto corrispondente alle lettere abbinate nelle diverse file.

Per esempio rispondendosi:

Le due carte si trovano nella seconda e nella quarta fila, sarà facile dire il nome delle carte che si trovano al posto della lettera O O (7-7).

Altro esempio:

Rispondendosi: Le due carte sono tutte e due nella seconda fila, esse saranno quelle poste sulle lettere D-D (5-5).

Se vien detto che si trovano tutte e due nella terza fila, esse saranno quelle delle lettere T-T (8-8), *ecc.*

Il giocò è sicuro ed il risulttato non può fallire in alcun caso. Se non riuscite per avventura ad indovinare qualche volta, si potrà affermare che chi ha scelto le carte ha sbagliato a indicare le file o vi ha indicato carte differenti da quelle sulle quali la sua attenzione si era dapprima fermata.

IL GIOCO DEI TRE MAZZETTI

(Qui non c'è trucco. Il gioco è veramente scientifico, e diremo così, si compie da sè, automaticamente in seguito alla successione dei vari spostamenti che subiscono le carte nelle tre fasi di cui il gioco è composto. Bastano poche parole per presentarlo perchè il gioco si fa da sè. Si potrà dire pressapoco così): Signori, questo è un gioco nuovissimo basato sulla relatività, una scienza da poco scoperta che fa versare fiumi d'inchiostro a tutti gli scienziati dell'orbe terracqueo schieratisi in due campi opposti: i positivisti e i relativisti. La relatività applicata alle carte da gioco dà dei risultati straordinari, sorprendenti. Vedano un poco. (*Dopo questo preambolo incominciare senz'altro il gioco*).

1ª fase — *Si prendano a piacere 21 carte da gioco e si dispongano sulla tavola in tre mazzetti di sette carte cadauno, si mettano cioè sulla tavola nell'ordine da sinistra a destra così:*

1ª *carta* 2ª *carta* 3ª *carta*

e sopra queste tre prime le rimanenti: la 4ª carta sopra la 1ª, la 5ª sulla 2ª, la 6ª sulla 3ª, poi la 7ª sopra la prima e così via... si avranno così tre mazzetti di sette carte cadauna. Far scegliere mentalmente a qualcuno una carta e chiedere dove si trovi; se nel primo, secondo, o terzo mazzetto, indi raccogliere i tre mazzetti, mettendo in mezzo il mazzetto che contiene la carta indicata.

2ª fase — *Disporre nuovamente le 21 carte ad una ad una, come prima: indi, saputo dove si trova la carta, mettere in mezzo il mazzetto dove si trova.*

3ª fase. — *Ripetere esattamente le operazioni di cui sopra. Indi saputo in quale dei mazzetti si trova, metterlo nell'ordine già noto. Indi contare dieci carte: scoprire l'undicesima carta, che fra lo stupore del pubblico sarà quella pensata.*

SPIZZICO DI ILLUSIONE

(*Preparate il mazzo mettendovi sopra come prima carta il* sei di picche *e sotto, come ultima carta, il* sette di fiori: *mostrare invece al pubblico senza nominarle il* sette di picche *e il* sei di fiori *capovolti e un po' sovrapposti, in modo cioè che resti coperto tanto il seme che distingue il* sette *dal* sei, *quanto lo spazio corrispondente nel* sei *e ciò perchè il pubblico non possa lì per lì individuare quali sono le carte che gli vengono in realtà mostrate al principio del gioco. La riuscita del gioco è tutta in questa innocente gherminella*).

Vedono queste due carte, signori? (*e senza nominarle farà vedere il* sette di picche *e il* sei di fiori). Io le metto separatamente entro il mazzo. Una qui e l'altra qui... (*le pone entro il mazzo in un punto qualsiasi*). Adesso stiano attenti al gioco, che non faccio per di-

re è assai bello e costituisce una novità giunta fresca fresca da Parigi. (*Dopo di che si prende il mazzo col pollice e l'indice della mano destra in modo che la prima e l'ultima carta rimangano, ben aderenti alle due dita da tenersi pressate con forza: poscia spinge il resto del mazzo un po' in fuori.*

S'inviti qualcuno a dare un colpo forte sul mazzo: cadranno così sul tavolo tutte le carte del mazzo meno la prima e l'ultima che debbono rimanere in mano fra le due dita. Mostrandole agli astanti essi crederanno che vi siano rimaste in mano le carte che avete loro fatto vedere prima di mescolarle fra il mazzo e non le due già preparate e ad esse somiglianti.

(*Gioco da non ripetersi*).

SCHERZETTO PER FINIRE

(*Consegnate a qualche amico il mazzo delle carte; invitatelo a sceglierne una e ben guardarla. Fatela poi riporre nel mazzo e ordinate di mescolare a piacimento*).

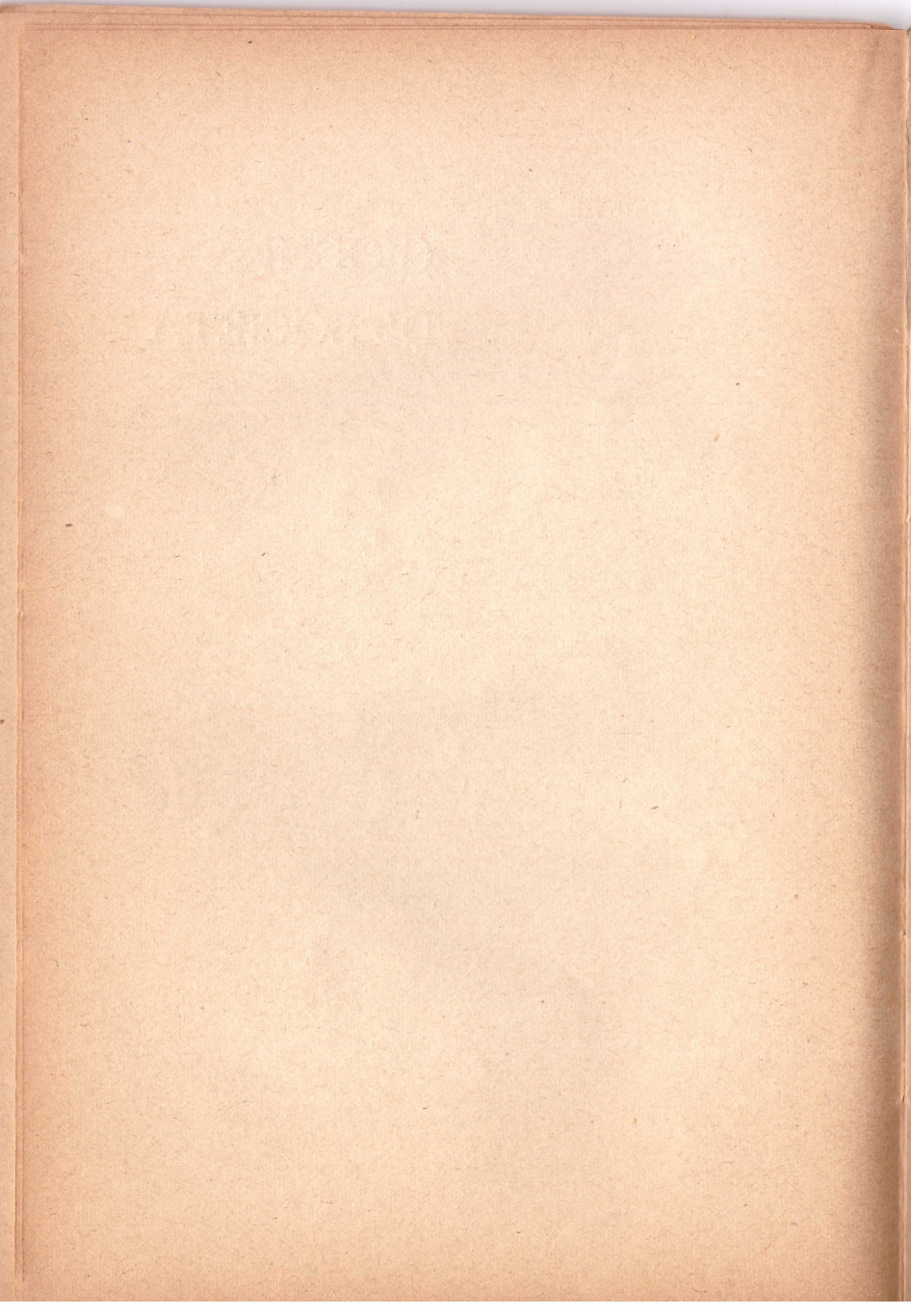
— Ora ti farò vedere dov'è la tua carta.

(*Fatevi consegnare il mazzo e cominciate a far passare le carte ad una ad una con l'avvertenza di fermarvi quasi subito, dopo di che chiederete*):

— La tua carta è tra queste che ho passate?

— No.

— Allora è fra queste altre (*così dicendo gettate sul tavolo il mazzo e lo scherzo è finito*).

GIOCHI
DI SOCIETÀ

LA BOTTIGLIA ANTIPROIBIZIONISTA

Signori! Questa viene dall'America... Fu inventata al tempo del proibizionismo... Garantito! L'inventore è divenuto più volte milionario...

Si entrava in un bar clandestino e con un cenno convenzionale si faceva segno di voler bere le cose proibite. Il cameriere con la massima naturalezza portava una bottiglia come questa, piena di fresca e limpida acqua di pura fonte e quattro tazze non trasparenti... Vi faceva un bell'inchino e sottovoce vi diceva: Cosa desidera il signore? Vuole un buon bicchiere di vino? E versava così... (*versa nel primo bicchiere già preparato come è detto nella spiegazione*). Oppure preferisce un magnifico chop di birra? e versava ancora... (*versa nel secondo bicchiere*) Se invece preferisce un gustoso malaga, abbiamo anche questo come ben vede... e versava dalla miracolosa bottiglia... (*versa nel terzo bicchiere*) facendo rimanere incantati... Ma ecco che sul più bello arrivavano le guardie. Sparivano in un istante tutti i tre bicchieri incriminati col cameriere (*un cameriere entra in scena e porta via i tre bicchieri riempiti, per dar colore alla scenetta*) ed il cliente pacifico e tranquillo spillava ancora dalla stessa bottiglia la più pura ed innocua delle acque da tavola o minerale che dir si voglia. (*versa nel quarto bicchiere dove appare effettivamente acqua pura*).

SPIEGAZIONE: *Si prenda una bottiglia piena d'acqua e vi si introduca una discreta quantità di polvere di legno d'india agitando convenientemente e lasciando poscia riposare. La polvere di legno d'india fa diventar l'acqua di color rossastro, ma agitando ripetutamente, il liquido diventa incolore e tale rimane per qualche tempo. Versando poi il liquido stesso nei quattro bicchieri preparati come segue, si avranno i curiosi effetti indicati sopra. Il I bicchiere venga sciacquato con acqua pura in modo che ne resti tutto bagnato. (Versandovi poi il liquido della bottiglia si avrà un liquido di un bellissimo color rosso chiaro uguale a quello del vino comune).*

Il II bicchiere venga sciacquato come sopra con aceto forte. (Si avrà così un liquido di color giallo scuro simile a quello della birra).

Il III bicchiere venga sciacquato con una soluzione di potassa e con un po' d'allume. (Si otterrà un liquido di color rosso scuro simile a quello del vino malaga).

Il IV bicchiere si sciacqui invece con una semplice soluzione di potassa e si vedrà che il liquido ottenuto è precisamente incolore come l'acqua pura).

Dette colorazioni sono dovute, come è facile capire, all'azione della materia colorante del legno d'india sui liquidi che si trovano, sia pure in piccola quantità nei bicchieri all'uopo preparati. Si avverte però che le miscele ottenute non sono da offrirsi al pubblico.

VIOLE TRICOLORI

E' un gioco graziosissimo e non difficile a farsi purchè si possa disporre degli ingredienti necessari.

Si prenda una certa quantità di viole e si bagnino leggermente con acqua semplice in modo che esse abbiano a rimanere inumidite; indi si dividano in tre parti uguali.

La prima parte sottoponendola all'azione del gas acido-cloridrico, acquista un bel color rosso;

La seconda assoggettandola all'azione del gas ammoniaco, diventa verde;

La terza trattata con vapori di zolfo, scolorandosi, diventa bianca.

Volendo semplificare potrete limitarvi a scolorare viole o rose mediante vapori di zolfo da ottenersi bruciando un po' di polvere di zolfo in un piatto o in un altro recipiente e inventando lì per lì una scenetta del genere:

Ecco qui... Avevo ordinato un mazzo di rose bianche per la mia fidanzata e me le hanno portate rosse... Qual contrattempo! Fortuna che per me nulla vi è d'impossibile... Non scherzo e ve lo dimostro senz'altro... Queste rose diventeranno candide, bianche come la neve... Io invocherò Belzebù, anzi gli offrirò addi-

rittura un sacrificio a lui adatto e vedrete, stupirete... (*accende con un fiammifero lo zolfo già preparato in precedenza dentro ad un qualsiasi recipiente e tenendo le rose sopra il fumo che ne sprigiona, esse diventano effettivamente bianche*).

NB. — *Per far sì che le rose riacquistino il loro primitivo colore dovranno immergersi poi in acqua fresca commista ad acido solforico.*

QUESTO VE LO INSEGNO...

Verba volant, scripta manent. Le parole volano, ma gli scritti rimangono... Proverbio del bel tempo antico di molto sale e di buon senso anche. Siamo perfettamente d'accordo. Si sa: i proverbi sono la scienza dei popoli...

Io invece posso dimostrarvi che anche gli scritti volano alla stessa stregua delle parole, che, se mai, sono soltanto i danari che possono rimanere. Io prendo un biglietto da visita (*lo estrae dal portafoglio*). E' oppure non è uno scritto? Di parole ce ne sono scritte sicuramente... C'è il nome, il cognome, il grado accademico, il titolo onorifico quando c'è, la strada e il numero dell'abitazione, il numero del telefono proprio o di un vicino in certi casi, l'indicazione della città dove si ha l'onore di risiedere, ecc... Ecco dunque; il mio biglietto da visita lo metto qui sulla punta delle dita della mia mano sinistra... E' quasi un gioco d'equilibrio. Sopra di esso metto una moneta da dieci lire... l'ho presa in prestito per farvi il gioco. Dando un colpo forte e deciso orizzontalmente sulla costa del famigerato biglietto, cosa succede?... (*eseguisce dando il colpo*) Succede questo: il biglietto scritto è volato allegramente via, quindi scripta volant... e la moneta è rimasta... Rimane cioè fino a quando non la spendo oppure che non sparisca per arte d'incanto come è destino di quella cosa tanto cara e tanto ricercata che si chiama il vile danaro...

Giochetto semplice come vedete, ma che potete benissimo insegnare ad altri anche nella forma seguente:

Io prendo quel mio stesso biglietto da visita od anche una carta da gioco, e lo metto sopra di un bicchiere pieno di ottimo vino, o di birra scura, o di caffè; al centro della carta pongo la stessa moneta di prima; dò il mio bravo colpetto come prima... Il biglietto o la carta volano e la moneta è sparita, vale a dire è entrata nel bicchiere scendendovi lentamente senza che gli astanti, rimasti con un palmo di naso, se ne siano accorti.

CHI ARRIVA PRIMA AL NUMERO 100?

Spieghiamoci bene... Non si tratta di una corsa podistica... E' un esercizio di matematica o, più semplicemente di aritmetica pratica.

Se io dico un numero non superiore a 10 e tu ne aggiungi un altro sempre non superiore a 10 ed io un altro, e tu un altro e via dicendo, chi arriva prima, addizionando, a raggiungere il numero 100? (*sempre rivolto al vostro interlocutore*). Io ti assicuro che ci arrivo prima. Vogliamo provare? Si vuole scommettere qualcosa? Ma attenti bene, senza star tanto a pensarci su... (*Qualunque sia il primo numero detto dall'interlocutore che certamente vorrà essere il primo ad incominciare, e quali si siano tutti gli altri numeri che dirà in seguito anche se fossero tutti* 10, *potete essere certissimi di raggiungere voi per primi il totale* 100 *se farete in modo che arrivando sulla quarantina col numero aggiunto da voi si abbia sempre un totale maggiore di un'unità dei numeri:* 44, 55, 66, 77, 88; *vale a dire:* 45, 56, 67, 78,...

Supposto che l'interlocutore dica per primo il numero 10, *voi potrete dire pure* 10 *e si avrà il totale di* 20. *Lo avversario dice ancora* 10 *e voi pure* 10; *si arriva a* 40. *L'interlocutore dicendo ancora* 10, *porta il totale a* 50. *Voi allora dovete mettere in esecuzione la regola detta sopra e arrivare a* 56; *quindi direte il numero* 6 *che forma ancora appunto il totale di* 56. *L'interlocutore se dice ancora* 10 *porta il totale a* 66 *e voi direte* 1 *arrivando a* 67. *L'avversario ancora* 10 (77) *e voi* 1 (78). *L'avversario*

ancora 10 (88) *e voi* 1 (89). *L'avversario dirà ancora* 10... *ma arriva soltanto a* 99... *Voi aggiungendo ancora il solito* 1 *arrivate a* 100).

(*Nel caso che l'interlocutore osservasse che avete vinto voi perchè lui ha incominciato prima ad enunciare i numeri ciò che lo ha fatto rimanere in arretrato, acconsentite pure a ripetere il gioco incominciando voi stessi con un numero qualunque. Il risultato sarà sempre lo stesso, purchè abbiate l'avvertenza di far in modo che i numeri che voi aggiungerete (o dal principio o almeno dopo il quaranta) abbiano sempre un'unità più di* 44, 55, 66, 77, 88, *come insegnato*).

PARI O DISPARI?

Potete esordire così:

Sapete giocare a pari o dispari? No...? Vi insegno io. Ecco il mio borsellino, passino, passino, il che vuol dire che è assente il quattrino... Bolletta solita (*lo apre e versa il contenuto sul tavolino: le monete già preparate in antecedenza devono formare un numero dispari:* 17, 19, 21, *ecc.*). Ma no; sono tanti, tantissimi anzi ed io non son certo capace di contarli da solo. Ho bisogno che qualcuno mi aiuti... (*a qualcuno degli astanti*). Vuole usarmi la finezza di contarli lei per me? Li conti e non mi dica niente... tanto non ci tengo perchè lo so, tra parentesi... Sono un po' meno di un milione... Li ha contati?... Va bene. Ora ne prenda un pizzico e se lo metta nella tasca destra dei suoi calzoni; conti il rimanente o lo metta comodamente nella tasca sinistra dei medesimi... Lei sa fare i conti; quindi, avendo contata la rimanenza, sa di certo quante monete ha messo nell'altra tasca... Vero? Lo so anch'io...

Dunque, stia attento... Pensi al numero delle monete che tiene in una delle due tasche... destra o sinistra... e non mi dica nulla... Via! Scelga lei... Ha scelto? Destra o sinistra?... (*supponiamo che abbia scelto la sinistra*) Ah! Ciò dimostra che lei è mancino, che non

è destro... un tipo sinistro... Birrr! Tiriamo avanti! Moltiplichi dunque il numero delle monete che ha nella tasca sinistra per... Facciamo una cosa facile... Moltiplichi per 8... (*si può moltiplicare per 2, 4, 6, ecc.*), sempre senza dirmi nulla, Fatto? Ora aggiunga al prodotto così ottenuto il numero delle monete che tiene nella tasca destra... Quanto fa?... Questo me lo deve dire per forza, altrimenti il gioco non si può fare... Eh! sì (*se il numero enunciato è pari, nella tasca scelta trovasi un numero di monete dispari e viceversa. — In altri termini nella tasca scelta verrà sempre a trovarsi un numero di monete contrario al totale formato come sopra detto*).

DIMOSTRAZIONE - Se date 19 monete, 10 sono andate a finire nella tasca di destra e 9 in quella di sinistra; facendo moltiplicare ad esempio per 8 le 9 monete della tasca di sinistra, si avrà per risultato 72; aggiungendo a questo prodotto il numero delle monete della tasca di destra che è 10, si ha 82. Poichè 82 è numero pari, vuol dire che nella tasca di sinistra si trova un numero di monete dispari e conseguentemente in quella di destra un numero di monete pari.

Viceversa, date sempre le stesse 19 monete, ripartite come prima (10 *nella destra e 9 nella sinistra*) e supposto che venga scelto mentalmente il gruppo di monete di destra (*invece della sinistra scelta prima*), facendo moltiplicare il 10 per 8 si avrà 80, e con l'aggiunta del numero delle monete di sinistra (9) forma il totale dispari di 89. Si dirà quindi ancora che nella tasca di destra si trova un numero di monete pari, mentre quello di sinistra sarà dispari.

Altro esempio. — Supposto di lavorare con 13 monete di cui

8 nella tasca destra
5 nella sinistra,

vedendo scelta la destra e facendo moltiplicare per 2 si avrà $8 \times 2 = 16$; facendo aggiungere l'altro numero di monete che è 5, si avrà per totale 21. Siccome 21 è un numero dispari vorrà dire che nella tasca destra scelta trovasi il numero contrario; pari se risultato un dispari e dispari se risultato un pari.

Viceversa: date ancora le stesse 13 monete ripartite come sopra (8 *nella destra*, 5 *nella sinistra*) e supposto che venga invece scelta la tasca sinistra, si avrà: 5 × 2 = 10 aggiungendo 8 si ha = 18 numero pari e quindi si dirà ancora che il numero di monete dispari trovasi nella tasca sinistra.

Altro esempio = Date 27 monete di cui 21 nella destra e 6 nella sinistra, scegliendosi la destra si avrà: 21 × 4 = 84; aggiungendovi 6 monete dell'altra tasca, si ottiene (84 + 6 =) 90 numero pari che sta ad indicare come nella tasca scelta (*destra*) si trova un numero di monete dispari (*contrario*).

(*Il gioco fatto bene può suscitare molta curiosità e può apparire a prima vista facile da imitarsi. Voi non rifiutatevi e annuendo di buon grado invitate a far lo stesso gioco coi denari contenuti nel borsellino di un altra persona... Il gioco difficilmente riesce anche se qualcuno ha mangiato la foglia, perchè esso è basato sul fatto di avere a disposizione un numero di monete dispari.*

Comunque ve la potete sempre cavare tagliando corto e insegnando il gioco, come da promessa fatta).

LEGNATE DA SAVI...

Si scelga un bastoncino sottile e ben secco, lungo circa sessanta centimetri, e lo si metta orizzontalmente sull'orlo di due bicchieri colmi di vino, di birra, o di altro, in maniera che abbia ad appoggiarsi ad essi con le due estremità.

Dando con un bastone forte e pesante un colpo secco e deciso nel mezzo del bastoncino, *si ripete*, ben secco, questo si spezza senza far danno ai bicchieri e senza far uscire una sola goccia del liquido in essi contenuto.

IMPERMEABILIZZARSI

Potete scommettere di riuscire a togliere un oggetto immerso in un bicchiere pieno d'acqua od altro senza bagnarvi le dita.

Riempite a metà circa un bel bicchierone con acqua od altro e lasciatevi cadere in fondo un oggetto qualsiasi (*una pallina, un anello, un birillo, ecc.*).

Spargete sulla superficie del liquido una certa quantità di licopodio. Immergendo le dita nel bicchiere, potrete togliere l'oggetto senza affatto minimamente bagnarvi.

LA FIAMMA CHE NON DISTRUGGE

Niente di più dannoso del fuoco... Il fuoco brucia, distrugge, annienta... Tutti lo sanno. Io però, modestia a parte, da quel mago che sono riesco ad aver ragione anche di questo pauroso elemento.

Ecco qua una gugliata di filo comune... (*rivolgendosi ad uno dgli astanti*). Accenda per favore un fiammifero e vi appicchi il fuoco... (*fa eseguire*) Vedete come brucia! e non rimarrà più nulla... solo cenere... Se ci fosse attaccato qualcosa, voi convenite con me, che cadrebbe a terra senza remissione per l'azione distruggitrice della fiamma... Invece, guardate: Io prendo una altra gugliata dello stesso filo e ad essa attacco il mio anello... non molto pesante, nè molto prezioso... (*con un nodo vi attacca un piccolo anello*). Appendo il filo al lampadario (*eseguisce*) e vi appicco il fuoco come ha fatto il mio amico di prima... Guardate! Esso brucia regolarmente senza però distruggersi e l'anello rimane attaccato e non cade...

(*Il filo adoperato prima è realmente un filo qualunque; quello adoperato dallo sperimentatore invece dovrà essere preparato in antecedenza lasciandolo immerso per circa 24 ore in una soluzione di sale da cucina e fatto poscia*

asciugare ben bene. Le ceneri che si formeranno conservano difatti una certa consistenza sufficiente per sostenere un anello).

L'INDOVINA NUMERI

Fate pensare un numero dal 2 in avanti;
Fatelo moltiplicare per 4;
Di quello che risulta fate fare la metà, cioè fatelo dividere per 2;
Fate moltiplicare per 6;
Ora fate dividere per il numero pensato;
Fate ancora dividere per 4;
Infine fate aggiungere il numero pensato.

Togliendo dal numero che vi sarà detto la cifra fissa 3, la differenza che ne risulta è appunto il numero pensato dal vostro interlocutore.

DIMOSTRAZIONI - Supposto che il numero pensato sia stato 7, si avrà:

$7 \times 4 = 28 : 2 = 14 \times 6 = 84 : 7 = 12 : 4 = 3 + 7 = 10.$

In questo caso vi verrebbe detto il numero 10 e voi sottraendo 3 da 10 avrete 7 esattamente.

Se il numero pensato è stato 333 si avrà:
$333 \times 4 = 1332 : 2 = 666 \times 6 = 3996 : 333 = 12 : 4 = 3 + 333 = 336$. Vi verrebbe detto appunto 336 da cui sottraendo 3 avreste 333.

Si sia pensato il numero 13, si avrà:
$13 \times 4 = 52 : 2 = 26 \times 6 = 156 : 13 = 12 : 4 = 3 + 13 = 16$. Vi verrebbe detto 16 e sottraendo 3 avreste ancora l'esatto risultato che in questo caso è 13.

NB. — Qualora vi capitasse di enunciare un numero che non sia quello pensato dall'interlocutore, potete affermare con sicurezza che sono state sbagliate le operazioni e potrete dimostrarlo rifacendo insieme le singole operazioni stesse.

A SPASSO CON LE ONDE SONORE

(*Discorso di preparazione*)

La radio è la più grande invenzione del secolo. Nessuno lo mette in dubbio. Il solo pensare che noi possiamo ascoltare musiche, discorsi, ogni sorta di suoni insomma delle più lontane parti del mondo, suscita una meraviglia tanto grande alla quale nessuno sa sottrarsi.

Gli apparecchi riceventi che ognuno di voi conosce, a galena, a valvole, ecc. e più ancora le poderose macchine trasmettitrici, gli impianti delle stazioni-radio voglio dire, sono veri miracoli della scienza. Hanno però un difetto non piccolo. Costano enormemente.

Io, modestia a parte, sono riuscito, nientemeno, ad eliminare questi costosissimi apparecchi... Sono riuscito cioè a captare, a imprigionare il suono senza l'ausilio di alcuna macchina. Sicuro! Non per niente la mia scoperta è stata chiamata: La meraviglia delle meraviglie.

E' semplicissimo. Io faccio così: con due dita (*unire il pollice e l'indice della mano*) come se prendessi una presa di tabacco io riesco ad impadronirmi delle onde sonore e, ciò che vi farà stupire ancor di più, a trasportarle dove io mi voglia.

La mia scoperta rivoluzionerà il mondo. Ne sono più che certo e pregusto già gli onori, la gloria, le ricchezze che me ne verranno. Solo che io possa perfezionare la mia invenzione, che dall'esperimento di gabinetto io riesca a passare nel campo delle applicazioni pratiche, state sicuri che il mio nome correrà sulla bocca di tutti. A voi questa sera la invidiabile fortuna di... essere i primi a conoscere la più grande invenzione del secolo ventesimo.

Ecco: io prendo come sorgente di suono questa forchetta, una forchetta comune di alpacca coi suoi quattro rebbi o denti che dir si voglia Se nessuno lo sa glielo dico io; i denti della forchetta si chiamano rebbi. Questa forchetta, che nel campo sperimentale rappre-

senta ora la sorgente del suono, ma che in campo più vasto potrebbe esser sostituita da un'orchestra, da un coro o che so io, la faccio vibrare, la faccio suonare, per intenderci meglio, poscia con due dita raccolgo il suono e lo trasporto lontano, dove voglio... La strada che io farò percorrere a queste onde sonore è per ora breve, anzi brevissima. Non importa! Voi sapete che Alessandro Volta da una piccola scintilla sprigionò nei secoli quel po' po' di roba che si chiama elettricità.

Ecco, o signori. Prego la massima attenzione e il più regioso silenzio.

(*Col pollice e con l'indice della mano sinistra prende delicatamente la forchetta: pizzica con forza due rebbe in maniera che essa vibri come un diapason. Quindi, sempre tenendola fra le due dita della sinistra, appoggierà con naturalezza la forchetta sulla tavola, mentre porterà le dita della mano destra, disposte come se togliesse una presa dalla forchetta, a un bicchiere di vetro che dovrà trovarsi poco discosto sulla tavola. Avverrà così che la forchetta vibrerà per suo conto con una nota dolcemente flautata, mentre il pubblico crederà che il suono si sia realmente trasportato nel bicchiere e da questo si propaghi.*

NB. — *Il gioco si può ripetere a piacimento, giacchè, se fatto bene, nessuno potrà indovinarne il segreto.*

DUE COSE IMPOSSIBILI

Mettere i piedi contro il muro è una cosa possibilissima per uno che stia comodamente seduto su di una sedia: invece stando in piedi la cosa è assolutamente impossibile. Anche spiccando un bel salto finireste col cadere malamente.

Con questo preambolo potrete scommettere: io riuscirò a mettere due piedi contro il muro stando in piedi.

Accettata la scommessa non farete altro che prendere una sedia e di questa appoggiarne al muro i due piedi.

— Io posso gettarmi dalla finestra senza farmi alcun male. — *Alla incredulità suscitata dalla vostra temeraria affermazione, voi non fate altro che scrivere su un*

pezzo di carta il vostro nome e cognome e gettare quello dalla finestra.

Contro le esclamazioni e le ironie degli astanti, potrete riferirvi al famoso uovo di Cristoforo Colombo e prendere quindi l'abbrivo per dare prova della vostra valentia producendovi in qualche gioco meno noto e più interessante.

INTERMEZZO SPIRITICO

(*E' un giochetto che produce sempre su chi naturalmente non lo conosce, grande meraviglia. Occorre un compare col quale l'operatore deve essersi accordato preventivamente*).

Ora vi farò vedere un bel giochetto. Avete mai evocato gli spiriti? No? Beh! li evocheremo questa sera, perchè ciò è necessario per il buon esito del gioco che tra poco ammirerete. Senza l'aiuto di qualche benefico ente dell'aldilà non sarebbe possibile alcunchè di buono. Dunque mettete tutti le mani sul tavolo con le palme in giù e ciascuna al contatto del proprio vicino. Formeremo una catena e il nostro fluido magnetico spronato dalla forza centripeta farà sì che... mi avete capito. Ma sopratutto silenzio, silenzio perfetto, silenzio assoluto. E' indispensabile che tutti stiano zitti, che non fiatino nemmeno. Quando qualche spirito sarà presente, il gioco potrà incominciare e vedrete che meraviglia. La vostra aspettativa non andrà delusa. Figuratevi, che io, ritirandomi nell'altra stanza, quindi senza nulla vedere e senza sentire potrò individuare tutte le persone che da qualcuno di voi saranno toccate. Per esempio uno di voi tocca la signora X, io stando di là saprò dirvi che avete toccata la signora X. Silenzio! mi pare che gli spiriti ci siano. Silenzio! Oh! spirito, spiritorum, spiritoribus, sei presente? (*lunga pausa fino a che qualcuno non parli o rida. La persona che durante la lunga pausa avrà rotto il silenzio, è precisamente quella che verrà toccata dal compare e che l'operatore indicherà per nome alla domanda convenuta:* Chi tocco?) Oh! Spirito, spiritorum, spiritoribus, sei presente? (*pausa brevis-*

sima) Chi tace conferma. E allora mi ritiro di là, sono pronto per l'esperimento spiritico medianico scientifico. (*L'operatore dunque si ritira e subito dopo prende il bastone di comando della conversazione il compare, indicando varie persone senza però toccarle e dicendo ogni volta:* Tocco? *L'operatore dalla stanza attigua risponderà sempre:* No. *Quando il compare toccherà invece la persona designata* (*quella cioè che ha parlato per prima alla evocazione degli spiriti*), *dirà le parole convenute:* Chi tocco? *e l'operatore fra lo stupore generale indicherà la persona toccata*).

IL BICCHIERE RADIOATTIVO

(*Prendete un bicchiere e copritelo di carta formando una specie di imbuto. Coperto che sia fingete di posare il tutto capovolto sulla tavola; viceversa sulla tavola metterete delicatamente il solo imbuto di carta, mentre il bicchiere ve lo lascierete cadere sulle ginocchia fermandolo con la mano sinistra.*

Fatto ciò direte che il vostro bicchiere è dotato di radioattività e può quindi attraversare i corpi solidi.

Mettete quindi la mano sinistra (*dove tenete il bicchiere*) *sotto la tavola in corrispondenza al punto dove trovasi l'imbuto di carta e con la destra accarezzate l'imbuto dicendo:* Bicchiere, bicchierino, passa sotto al tavolino.

Togliete quindi l'imbuto facendo vedere che il bicchiere è sparito ed estraete contemporaneamente la mano sinistra di sotto la tavola mostrando il bicchiere.

(*Gioco da non ripetersi*).

IL FUOCO VOLANTE

(*Si prenda un foglietto di carta velina sottile, della dimensione di cm.* 21 × 20 *circa; magari uno di quei foglietti di carta-seta che servono ad involgere mele, arance, biscotti, ecc.*

Arrotolandola con le dita, si formi con questa car-

tina un tubo cilindrico avente all'incirca da tre a cinque centimetri di diametro.

Perchè il tubo cilindrico venga ad avere una certa consistenza e stabilità, si dovrà fissarne l'orlo esterno dall'alto in basso bagnandolo leggerissimamente. Porre quindi il cilindro sulla tavola in modo che rimanga ben ritto; anzi per far disperare un po' vostra madre o la signora presso cui siete invitati, non esitate a mettere bravamente il vostro cilindro sulla bianca tovaglia o sul tappeto costoso od anche sopra il finissimo e ricamato centro da tavola. Con un fiammifero date fuoco alla sommità del cilindro tutt'intorno incominciando però dal punto dove la carta è doppia perchè in quel punto, anche pel fatto che è stata leggermente inumidita, sarà più lenta a bruciare.

Il cilindro brucierà così totalmente e prima che la fiammata abbia termine, lo vedrete salire velocemente in alto fino a toccare il soffitto e ricadere poi ormai tutto cenere.

FINE

INDICE

GIOCHI CON LE CARTE

GIOCHI DI SOCIETA'

PUBBLICAZIONI FUORI COLLANA

ANGELO BELTRAMI

LIBRO DI RIVISTE

Un elegantissimo volume di pag. 160

con artistica copertina

Prezzo in Milano L. **5** - fuori Milano L. **5,50**

La Rivista è un genere di spettacolo che va diffondendosi anche nei piccoli teatri. Attorno a una trama ben definita esistono nella Rivista delle scene che sono accessorie e non strettamente necessarie — come sarebbero monologhi, scherzi, motti di spirito, canzoni — che potrebbero essere eseguiti indipendentemente dalla Rivista, come intermezzo a sè stante.

LEO DE ANGELIS

RIDERE.... RIDÈRE....

All'insegna del buon umore

Un bel volumetto di pag. 90

La più bella raccolta di aneddoti, storielle, barzellette, proverbi, favole, arguzie, scemenze, motti, trovate, papere, massime, spunti, lazzi, curiosità, colmi, satire, freddure, novelle, epigrammi, racconti vecchi e nuovi, d'ogni genere, d'ogni tempo, d'ogni colore, per chi vuol ridere e far ridere.

Prezzo dell'operetta: in Milano L. **4** - fuori Milano L. **4,50**

Prezzo in Milano L. **3,50** - fuori Milano L. **4**

Commissioni con vaglia alla Libreria Editrice Ditta Serafino Majocchi, Milano - Via Meravigli - 7 Milano